GOYUN ÖZEL DOSYASI: 3D MODELLEME VE TASARIM

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungezer

Mayıs 2014/05 · 7.90 ₺ (KDV Dahil) · Sayı: 79 · ISSN: 1307-8933

THE ELDER SCROLLS ONLINE
DEVASA OYUNA DEVASA İNCELEME!

XBMC
EVİN EN AKILLISI ARTIK SİZ DEĞİLSİNİZ...

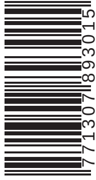
O KADAR DANDİK Kİ
GOAT SIMULATOR

TEHLİKELİ DOSYA
#EvdeDenemeyin

NİHAYET OYNADIK! İLK İZLENİMLERİMİZ İÇERİDE

Watch_Dogs

LEGO THE HOBBIT _ CASTLEVANIA: MIRROR OF FATE HD _ DARK SOULS 2 [PC]
BATMAN: ARKHAM ORIGINS BLACKGATE _ FINAL FANTASY X HD REMASTER
DAYLIGHT _ DEMOCRACY 3 _ YAIBA: NINJA GAIDEN Z _ AGE OF WONDERS 3



GOYUN ÖZEL DOSYASI: 3D MODELLEME VE TASARIM

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungezer

Mayıs 2014/05 · 7.90 ₺ (KDV Dahil) · Sayı: 79 · ISSN: 1307-8933

THE ELDER SCROLLS ONLINE
DEVASA OYUNA DEVASA İNCELEME!

XBMC
EVİN EN AKILLISI ARTIK SİZ DEĞİLSİNİZ...

O KADAR DANDİK Kİ
GOAT SIMULATOR

TEHLİKELİ DOSYA
#EvdeDenemeyin

DARK SOULS II

ÖLMEKTEN SIKILMAK NE MÜMKÜN

LEGO THE HOBBIT _ CASTLEVANIA: MIRROR OF FATE HD _ TES ONLINE
BATMAN: ARKHAM ORIGINS BLACKGATE _ FINAL FANTASY X HD REMASTER
DAYLIGHT _ DEMOCRACY 3 _ YAIBA: NINJA GAIDEN Z _ AGE OF WONDERS 3

OYUNGEZ



32
Watch_Dogs
Sağı solu canımızın istediği gibi hacklemeyi beş saat kadar denedik, çok pis şeyler öğrendik. Bu oyun bir garip geliyor dostum!

SELAM OGZ!

PORTAL

DOSYA

İNCELEMELER

ALT

MEDDYA

DATA

PİKSEL





58
FINAL FANTASY X: HD REMASTER
Ömer'in bir aşk mektubu niyetine tükettiği, başından kaldıramadığımız oyununa merhaba deyin.



70
DARK SOULS 2
Evet, bilerek değiştirmedik. Oyun da böyle ızdırap, biz de PC incelemesinde aynı ızdıraba devam edelim istedik.



52
CASTLEVANIA: MIRROR OF FATE HD
Bu alt iki kutuyu Otaku'lara ayırmaya karar verdik. Sürekli Uzak Doğu oyunları koyacağız. Gabriel, beri gel!

ER'DE BU AY
MAYIS 2014


38 #EVDEDENEMEYİN
Sarp'ın mermer heykel misali oturup oyun oynaması, bizim de yanında uyuklayışımız. Deney yaptık mı çok dinlendirici oluyor be!


76 DAYLIGHT
Efendim? Korkacak bir şeyler mi aramıştın? Buyurun, tam yerine geldiniz...


134 SON JETON: SHENMUE
Sıcak asfaltın üstünde yarım porsiyon intikam, leziz aksiyonla birleşirse.


46 The Elder Scrolls Online
Cyrodiil'in dertleri bu kadar çabuk bitecek sanmamıştınız değil mi? Daha yeteri kadar debelenmedik o topraklarda.

HOŞ GELDİNİZ...

Ofiste denedik ama siz evde denemeyin!

Toplantı masasına düşen bir dosya konusunu kaç yıl süründürebilir bir dergi? Bir - iki yıl mı? Peki üç desek? Ama herhalde dört yıl olamaz, o kadar da değil. Değildir yahu, yok artık...

Garip ama gerçek; bizim on yıldır falan yapılmayı bekleyen birtakım dosya konularımız var. Atmaya kıyamıyoruz çünkü fikirler güzel ama bir şekilde yapmayı da beceremiyoruz. Arada bir gündeme geliyorlar, şöyle birkaç saat tartışıyoruz, içinden çıkamayıp erteliyoruz. Fakat her tartışmada konu yeni boyutlar kazanıp daha çekici ve daha imkansız hale geliyor. Ve bir şekilde gündemde kalmaya devam ediyor. Mesela "Sinan'ın RAID dosyası" kod isimli bir konumuz vardı zamanında. *Zamanında* derken; Oyungezer'den bile eski. Yıllarca gidip geldikten sonra kallavi bir "Geleceğin Oyun Teknolojileri" derlemesine dönüşmüştü. Hâlâ arada bir anarız kendisini.

Bu ayın #EvdeDenemeyin dosyası da öyle. Çok uzun süre oyun oynamanın olası zararlarını yazmaya karar verdiğimizde sene 2008'di sanırım. Bugün konuyu bir deli profesör deneyine çevirmiş olmanın şaşkınlığını ve evladiyelik bir dosya konumuzu daha yapılacaklar listesinden silmenin gururunu yaşıyoruz. Darısı gün ışığına çıkmayı bekleyen diğer sır dosyalarımızın başına :)

Hoş geldiniz, umarız beklettiğimize değmiştir, severek okursunuz dergiyi.



C. Serpil Ulutürk
serpil@oyungezer.com.tr



Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube

Ennyn Durin Aran Moria. Pedo Mellon a Minno.



Ayın Postacısı

Sarp Kürkcü

Karanlık Taraf'ın cazibesine asla kapılmamış olan, o cazibenin bilfiil yaratıcısı olan kişidir kendisi. Tapınakta Skyler adında bir kızı sevmiş, sevdiği kız kuralları bahane edip ona yüz vermemiştir. O da çözümü Korriban'da aramış, Karanlık Taraf için mavi kristal işine girmiştir. Çöldeki karavanının Holo aynasında kızın vesikalığı, altında da müzik CD'si asılıdır.

Bize Yazın!

Sadece selam@oyungezer.com.tr değil, Facebook duvarımız, Twitter sayfamız, forumlarımız da emrinize amade. Gelin!



HER AYIN MÜDAVİMİ

>> MeSela (Merhaba&Selam) Sarp Abi,

1- Uzun bir aradan sonra diğer dergiyi gördüm daha iyi oldum!

2- Oyun dergisi olmanıza rağmen çok sportifsiniz, sayfalarınız 180 derece açılabiliyor!

3- OGZ alırken paramızı "harcamış" olmuyoruz... Takas etmiş oluyoruz. :) Nice Mayıslara!

Semih Etiğ

Merhaba Semih,

Bu MeSela mevzusu güzelmiş, kaynağını da merak ettim. Sensen eğer, şapka çıkarıyorum sana (hem de fötr olanından).

1) Evet, bu ay bir pişti yaşandı. Biz de beklemiyorduk hiç. Eh, arada görmek de lazım tabii. Kinayen takdire şayan.

2) Bolca esneklik çalışıyoruz. Pilates eğitimleriyle dergileri bir ay antrenmana sokuyoruz. Sonucu hepimize yarıyor işte.

3) Hayat da bir takaslar silsilesi değil midir zaten? Bugün elimizde olan, döner dolaşır tekrar bizi bulur. Bazen ufak bir çiğ tanesi bile... ay ne diyorum yahu ben?

Derginin en geveze editörüne üç tane sıkı iltifatla gelerek takdiri hak ettin. Tebrik ediyorum seni. Bakalım, Mayıs sayısını da aynı zamanlarda sunmanın peşindeyiz. Dup dup, dup dup!



Star Wars'un başına gelenleri Portal'daki haberde okuyun, gelip bir daha bakın bu görsele.

TOPTAN ALSAK?

>> Sevgiler sevgili Oyungezer ailesi ve bu ayın postacısı Sarp abimiz (ağabeydir doğrusu ama neyse). Umarım her şey gönlünüzce gidiyordur, sağlıklı ve mutlusunuzdur. Benim postam Telltale Games ve TWD-TWAU ile ilgili. Benim kişisel görüşüm ve şikayetim TT'nin yeni bölümleri hakkındaki bilgilendirmeleri ve oyuncular ile iletişimleri hakkında. "Bunları neden TT topluluklarında yazmıyorsun?" diye sorduğunuzu duyar gibiyim ama cevabım basit: Fanboylar ve hâlâ ne işe yaradıklarını bilemediğim moderatörler. Tamam, oyun yapım süreci ve PR işi hakkında bilgim sıfır ancak "oynayış" süresi 2 saate zar zor yetişen ve %90'ı diyalog olan bir oyunun yeni bölümünü yapmak bu kadar uzun mu sürmeli? Ya da madem PR'cılar oyunu 2-3 kez oynayabiliyor (sözüm sizlere Job J. ve Laura) oyun neden bu tweetlerden 1.5-2 ay sonra çıkıyor? Sizlerin bunlar hakkındaki görüşleriniz nelerdir? Sorularıma cevap verirseniz çok mutlu olurum (ve cevaplarken lütfen cahilliğimi mazur görün) Kendinize iyi bakın görüşmek üzere...

Biterken çalıyordu: Karnımda ziller (acıktım çünkü)

Umut Şenol

O kadar uzun zamandır ağabey yazmadım ki Umut, nasıl yazıldığını hatırlayamadım. Sen abi kelimesini müttefikin mi sanıyorsun? Ben abi kelimesinin içine doğdum, onunla şekillendim. Ağabey kelimesini bir erkek olana kadar görmedim bile! Ehem... neyse... Bane'in vıcık vıcık sesi olmadan da zaten yeterince zor oluyor bu.

Seni delirten bu gecikme mevzusuna zaten Eser de incelemesinde verdi veriştirdi. Burial at Sea için benzer bir sıkıntıyı çekeceğimi bil-

Test

DÜNYANIN EN ETHER'E DOKUNAN TESTİ:
HANGİ PLANAR YARATIKSINIZ?

Madem bahar geldi, etrafta masaüstü FRP etkinlikleri dirilmeye başladı, ben de temamı buradan seçeyim dedim. Bakalım sen fantastik dünyaların ether'inde izi bulunan hangi yaratıksın?



Arcanaloth



Aasimar



Modron

Eğer ilk etapta Arcanaloth ve anlaşmaları içinizi kıpırdatıyorsa, şeytanın avukatlığı için iş ilanı arayabilirsiniz. Aasimar çekiciliğiyle cezbediyorsa, tanrıların dokunuşunun güzelliğini yakalamışsınızdır. Modron'u sevdiyseniz, aman diyeyim. O çok başka bir konu.

Bizi takip etmenin o kadar çok yolu var ki...











diğimden ikincisi çıkmadan başlamamıştım ben mesela. Çünkü heves, insanın kursağında kalıyor. Bunu da yaşamak istemiyor herkes. Gelelim senin forum macerana. Star Wars: The Old Republic hazırlanırken forumlarında aylarca vakit geçiren birisi olarak yaşadığın sıkıntıyı çok net anlıyorum. Hayatta bir fanatikten çekeceklerini çok az kişi yaşatır sana.

Katılmadığım tek nokta, yapımın bu kadar uzun sürüp sürmediği konusu. Her bir sahnesi tek seferlik ve oya gibi işlenen bir seri TWAU. Çoğu macera oyunu böyledir zaten. Birbirini tekrar eden, kalıp animasyonlar yerine tek seferlik performanslar doldurur oyunu. O nedenle de evet, yapımı o kadar sürüyor olabilir. İşin bu kısmını yadırgamamak lazım. Üstelik PR ekibinin oyunun tümünü oynadığını düşünme. Biten kısımları deneyip reklam yapmak, PR'ın görevi zaten. Ortada cehalet falan yok yahu, yapım sürecine dair burun sürtmediğinde soruların bu şekilde çıkması çok normal. Hatta sen kendince yargılara varıp asıp kesmelere başlamak yerine merakınla soruyorsun. En güzeli işte. Ekstra bir sevdik seni bak.

Bu arada bu cevabı yazarken benim de karnım benzer halde. İçeride geçit töreni var sanki. Gidip bir şeyler yiyelim, haydi.

ÜCRETSİZ!

Ben endüstriyel tasarım mezunuyum ve aslına bakarsanız bu diplomanın oyun haberciliğiyle hiçbir ilgisi yok. Sizlerin de bunun gibi uzak bir yoldan çıkıp bu sektöre adım atmayacağınızı kimse söyleyemez. Aynı şey yazılım mühendisliği için de geçerli. MIT'nin beş yeni kursunun yanında internette bir dolu eğitim ücretsiz bulunabiliyor. Diplomanın değil, kişisel becerilerin belirleyici olduğu bir devirdeyiz diye düşünüyorum. Zaten sınav sistemleri ile yöneldiğiniz alanların sonradan hayallerinizi paramparça etme ihtimâli çok fazla. Neyse ki internet diye bir şey yapmışlar ve onu çok faydalı amaçlar için kullanan kişi, kurum ve kuruluşlar da var. *(opencourture.com/freeonlinecourses)*



LARA GİBİ YÂR OLMAZ!

>> Merhabalar Oyungezer Ailesi!

Hep diyordum "Tamam bu ay atacağım mektubu." "Hadi yaz bu sefer." "Yeter artık at şunu !" Tüm o saçma sapık cebelleşmelerden sonra nisan sayısında gelecek postacının Sarp Kürkcü olduğunu öğrendiğimde kesin karar verdim ve... evet çok uzattım ehe sorulara geçiyorum.

Ben kendimi bildim bileli teknoloji ve oyun dünyasının içinde olduğumdan şu sıralar gelecek hayallerim de bunlar üzerine kurulu. Şu malum dönemde bir 12. sınıf öğrencisi olarak hâlâ ne istediğimi bilmesem de bilgisayar-yazılım vb. gibi alanlara yönelmek istiyorum desem yalan olmaz. Bununla ilgili söyleyebileceğiniz şeyler, verebileceğiniz tavsiyeler neler acaba? En başta bu yola baş koyarsam mutlu olma olasılığım nedir onu sorayım :)

İkinci sorum şu tabii biraz da açıklamayla... Dergide de birçok kez okudum, bugünlerin en büyük tartışması galiba "Önemli olan oyunun içeriği mi görüntü kalitesi mi? Hikâyesi mi, pikselleri mi?" Ben de konuya elime aldığım ilk oyunum Tomb Raider'dan girmek istedim. Tabii ki seriye hastaydım. Hatta bazen korkup oynayamadığım zamanlarda ablama oynatıp izlerdim.

(kırp kırp treni)

Önemli olan Lara'nın kare kafası değil, kenardan fırlayacak 6 kollu yaratığı yenmekti. Bunları pek çok kez konu aldığınızı, düzinelerce yazı yazdığınızı tahmin edebiliyorum ama gelişimi çocukluk kahramanım üzerinde ele almanız, yorumlarınızı okumak çok hoşuma gider.

Bir de çok üzüldüğüm bir şeyi söylemeden edemeyeceğim. Niye artık etrafta Goyun'u göremiyoruz ? :(Yoksa ben mi göremiyorum sadece? Kratos kılığındaki Goyun posteri hala duvarımızda asılı, en çok da onu seviyorum :) Çok sorun olmayacaksa (kim bilir belki gelecek sayı için ilham kaynağı olur :))) bir Goyun posteri yapmayı daha düşünür müsünüz?

Eveet çok uzun yazmış olabilirim, ama sonunda şunları içimden atmak, paylaşabilmek o kadar iyi oluyormuş ki! Buralarda beni daha çok göreceksiniz sanırım :)Herkese selamlar! Çok sevilіyorsunuz!

İlayda Meltem Tamay

Merhaba İlayda!

Bak bu ay ne güzel denk getirip atmışsın, tebrik ediyoruz. Senin adına pasta kestik ofiste, yedik, çok şiştik ama. Frambuazlıydı, bir güzeldi ki sorma.

Çok zor yerden soruyorsun ama oyun dünyasının bin bir dalı var. Sanat tasarımından sistem yöneticiliğine, ekip koordinatörlüğünden bizim gibi haberciliğine kadar. Mutluluğu kimse garanti edemez ama bulunamayan şey değil. Bu arada, mezun olduğun dal ve oyun sektörü arasında çok keskin bağların olduğunu da sanma. (Yalnız derginin en karamsar editörüne mail atmış durumdasın, cevap vermeseydim daha mı iyi olurdu bilemedim ben de.)

Tomb Raider 1'i çok net hatırlamıyorum bak. Yani başlangıcını, mağaraları, aşağıdaki dinozorları çok net hatırlıyorum ama sonu nasıldı, nereye varmıştı hiçbir fikrim yok. Bitirmesine bitirdim, hatta o dönemde sonunu görebildiğim oyunlardan biriydi. Kontrol konusunda beni çok afallattığını hatırlıyorum. Karakterimin yanlara zıpladığındaki animasyonuna ağzım açık baktığım için dakikalarca sürekli zıplattığımı bilirim. Tabii bir oğlan olarak, hayallerimi süsleyen kadındı Lara, kutu kutu olmasına rağmen.

Özlemini duyduğun nokta oyundan beklentilerimizle de alakalı birazcık. Bahsettiğin zamanlar, oyunların ufak topluluklara hitap ettiği, genele yayılmadığı, bu nedenle de kabaca "basitleştirilmediği" bir dönem. Çünkü istisnaları olsa da, insanlar zorlanacakları şeylere para vermek istemezler. Bu

Videolarda Bu Ay



Böyle bir şeyin reklamını yapacak kadar cesur insanlar arıyorum. Bizde yaşlanan nesil problemi falan yok ama, cesaret lazım cesaret:

http://tinyurl.com/ogzdenmark



Yeryüzündeki en üstün canlı olduğumuzun kanıtı niteliğinde bir video. Zaten depresif bir adam olduğum için, keyfime keyif katıyor resmen:

http://tinyurl.com/ogzman



Kendi sosyal medyamı bu videoya boğdum, burayı da boğmaya kararlıyım. Boğduğum sosyal medyanın kendisini eleştirirken komik oluyor tabii:

http://tinyurl.com/ogzyalniz





Kral Goyun işte bu şekilde korunuyor.

Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube

sebeple de oynadığımız oyunlarda sürekli birisi elimizden tutar, bizi gezdirir, şartları kolaylaştırır. Tomb Raider dönemi gerekçesiyle zorlayanlardandı işte. Tabii etrafın kaplamasıyla dinozorun renklerinin yakın olması, benim bunları birbirine karıştırmam gibi ekstra faktörler de yok değildi. Yine de mutlu olabilirsin, çünkü "indie"ciler en azından bu minvalde işler yapıyorlar. Kimisi yapmış olmak için yapsa da, AAA oyunlara kıyasla gerçekten terleten işler de var.

Goyun yok artık! Benden bir ay önce buranın başında olan Ömer elindeki tüm imkanları kullandı ve Goyun ahalisini sürdü dergiden. Geri gelecek, Ömer'e çok fena hesap soracak kendisi ama o zamana kadar karanlık ve pis dehlizlerde intikamını planlıyor. Bizim ofiste de "Kış Gelecek". Söylemedi deme.

Yaz sen, ne zaman canın isterse yaz tabii. Ama bu sözü sarf edip sonrasında yazmayı bırakan okuyucularımıza işkenceler uyguluyoruz biz. Bir oyunumuz var, en zor seviyesi bile faceroll yaparak geçebildiğin derecede. Olur da geçemezsen, görevler otomatik atlıyor, seni de geçmiş sayıyor falan. Çok acı çekersin çok.

Sen de selam söyle herkese, hele marketteki Hüsamettin Abi'ye ayrıca söyle. Özledim adamı çok. Sohbeti iyidir.

ŞİFA MEKTUBU

>> Merhaba Sarp abi nasılsın? İyisindir umarım ama ben çok kötüyüm. Halı saha maçı yaparken ayağımı sakatladım. Neyse sorularıma geçeyim;

Şu aralar birçok oyun bitirdim ama hâlâ canım oyun istiyor. Bana şöyle aksiyon ve gizlilik türünden oyun önerir misin?

Ya bu OGZ kadrosunun niye hepsi yakışıklı? (Özellikle Sinan abi. Adam yakıyor.) Bir ben sizin gibi olamadım :(

Bu arada Türkiye'de Serpil abla gibi oyun seven güzel kız bulmak Türkiye'nin şampiyon olması kadar nadir bir şey. Buradan Serpil ablaya sesleniyorum, bunun için özel bir hile falan var mı?

Nisan sayısında Ömer abi bir arkadaşın oyununa inceleme yapmıştı, ben de gaza gelip bir arkadaşımla benim yaptığım oyunu vereyim. Sen çok güzel inceleme yapıyorsun be Sarp abi. Söyleyeceklerim bu kadar.

Hüseyin Mert Konaç

Merhaba Hüseyin,

Halı saha ve ben. Nasıl anlaşırız bir bilsen. Şu elde topun olduğu oyundandı değil mi o?

Gizlilik ve aksiyon konusunda önerebileceğim oyun herhalde anneyi kızdırıp terlikten kaçmaca olur. Çok oyun oynadıysan, zaten piyasada göz önündeki oyunları halletmişsindir diye düşünüyorum. Sen dediğimi yap, hem daha gerçekçi o oyun. Vurulma hissi harika.

Yakışıklıyız di mi? Sen bizim en düzgün fotoğraflarımızı gördüğün için sana öyle geliyordur. Onların yanında 463'er poz daha var, çöpe attığımız.

Serpil iltifatlar için teşekkür etti, bundan sonra aylık sana iltifat kontenjanı açmış. Hilesi konusunda da donuk bir yüz ifadesine büründü, "gizli bilgidir" dedi. Bir şeyler biliyor ama, öğrenmesi zaman alacak.

Oyununuzun linki ne yazık ki çalışmıyor, yoksa geçen ayki gibi burada yeriniz olurdu. Başka bir zamana kaldı diyelim artık. Bu arada kırptım o kısmını, Berkan'a yolladığın selamı ofisçe gördük. Selam yollamadığın herkes (özellikle Puri) sana diş biliyor. Kolla kendini.

Centilmenin Kılavuzu



Centilmen adamın bıyık kılavuzu. Benimkini boş verin siz. Asıl olanlar bunlar işte.

> HERKES BİR OYUN YAPMANIN PEŞİNDE. NE GÜZEL. DEMEK Kİ HERKESİN ANLATACAK BİR HİKÂYESİ, SÖYLEYECEK SÖZÜ VAR...

TEST BİR İKİ!

>> Nasılsın Sarp abi? Ben? Ben test çözüyorum. Bütün sene de test çözdüm. 14 yaşındayım ve liseye hazırlanıyorum, 1 senedir bilgisayarı açmadım bile. Buradan bütün yaşıtım, yarış atı gibi test çözen goyunlara iyi şanslar dilerim. Umarım herkes istediği liseye girer.

Dip Not 1: Sarp abi bıyığına hastayım.

Dip Not 2: Brace yourselves Teog is coming.

Dip Not 3: Geometri çalışın.

Onur Ekin Aydın

Senin mail'ini aldığımda TEOG'un ne olduğunu anlayamadım be Onur. Sınav isimleri mevzu bahis olunca, sonunun "S" ile bittiği zamanlarda kalmışım ben. O nedenle trigonometriyle ilgili falan sandım, değilmiş.

Diğer okuyucuların da fikri olsun,



Birinci Yıl

Selam Sarp abi nasılsın? Beni sorarsan ben iyiyim, hatta çok çok iyiyim çünkü derginin bu ayı benim için gerçekten çok özel olacak. Mayıs/2014, 79. sayı benim Oyungezer'deki 1.yılımı doldurduğumu anlatan bir dergi olacak. 1 yıl içinde 2 dergi kaçırdım, onları da internetten toplayacağız artık ne yapalım.

Kerem Anıl Şengöl

Merhaba Kerem,
O zaman bir pasta da senin için kesip yiyelim. Bu ay her mektuba bir pasta bahanesi buluyorum, gelecek ay da pilates maceralarımızı yazarım artık.



Bizi takip etmenin o kadar çok yolu var ki...











kendisi Temel Eğitimden Ortaöğretime Geçiş demekmiş. Sen bu mail'i okuduğunda geçmiş olacak ama olsun. Ufukta başka sınavların olduğundan dolayı kolaylıklar diliyorum. Hepiniz atlatın şunları bir güzel.

Yahu benim bıyığımı boşver sen. Benimki çok bir çelimsizdir. Kılı kırk yarıp düzgün göstermeye çalışıyorum. Senin için bir görsel yerleştirdim sayfaya, oradan daha karizmatik bıyıklar seçebilirsin.

Evimde, zevk için çözdüğüm eski bir geometri kitabım olduğunu söylersem kızma tamam mı? Sorumluluklar bittikten sonra nedense üstünde düşünmesi keyifli hâle geliyor. Yıh yıh yıh. Bu acımasızlığın tek sebebi mail başlığının "Acil Basın Açıklaması" olması. Çok kötüyüm yahu.

BALTALARI SAVURURKEN

>> Selam Sarp Abi nasılsın? Senin gelecek ayın postacısı olduğunu duyunca "aaaaaooiiooioooaaoooo..." gibi bir savaş çığlığı attım. İlk olarak diğer OGZ hayranlarına göre biraz daha küçüğüm. 8. sınıfa gittiğim için -ve bir de sınav olduğu için- oyunları büyük çapta takip edemiyorum (sınavımız için biraz destek iyi olurdu bir cümlecik kadar). Kısaca acı çekiyorum oyunlardan ayrı kalarak. Bunun için arada sırada NBA 2K14 veya Tomb Raider oynayarak sınav stresinden kaçıyorum. Bunun dışında ne yapabilirim? Tavsiye istiyorum... Zaten eğer bunu yayınlarsanız sınavdan çıkmış olacağım.

İkinci olarak Tekmili Birden'de FIFA 14'ün resminin PES ile aynı olduğunu söyleyecektim önceki aylarda (unuttum). Oradaki asıl merak ettiğim şey Spor & Menajerlik'te NBA 2K14 neden yok? Bence bu biraz da futbolun ülkemizde yaygın oluşundan kaynaklanıyor. Sadece basketbolu seviyorum diye değil tabii ki. En iyi spor oyunu seçilmişti daha önce NBA 2K14. Bence NBA 2K14 bunu hak ediyor.

Son olarak benim hedefim profesyonel olarak oyun yapmak. Bunun için gerçekten oyun yapımındaki bilgileri ve adımları öğrenmem lazım. Yani bir ön bilgi olarak. Bunu nereden edinebilirim? Bu konuda sizden yardım istiyorum. Bana yol gösterirseniz sevinirim.

Böğğ (yine çok sevdiğim arkadaşım Yeliz'den. Evet biraz garip ama harika) -Batman Arkham Knight'ı bir solukta okuyan,

Alp Eren Çatak

Anket







Warrior %22
%34 Rogue
%44 Sorcerer

>> DVO'LARDA HANGİ SINIFLA OYNAMAYI SEVERSİN? #OYUNGEZER

>> @OYUNGEZER: OYNADAĞINIZ EN GARİP OYUN? (GOAT SIMULATOR HARİÇ)

Clock Tower 2
@HeyCudd

Postal 2. Bir bölümde havadan kedi yağıyordu.
@kaan_bozkan

Octodad
@Kraven1905

Sven. Hangisi olduğunu açıklamama gerek yok, anlamışsınızdır bence
@agunZagun

>> @OYUNGEZER: BUGÜNE KADAR EN UZUN SÜRE OYNADIĞIN OYUN? DURMAKSIZIN KAÇ SAAT?

01 Prince of Persia: Warrior Within. 12 saat
@TheShadow

02 Final Fantasy 8. İki kişi hiç kalkmadan yaklaşık 20 saat
@Mustafaozcvk

03 Myst. 13 Saat. Dayımla adanın haritasını bile çizmiştik kağıda.
@Leothis

04 Prototype 17 saat :)
@sosyal_kataliz

05 League of Legends 18 saat
@PresidentMaiden

06 12 saat ile Borderlands 2
@smh1726

>> @OYUNGEZER: YAZ GELİYOR, NERELERE GİTMEYİ DÜŞÜNÜYORSUN? (BASKIYA 5 DAKİKA SORUSU)

Denizde kum, bende tatil planı... Ama iki yıldır planlar yaş. Bu yaz için büyük düşünüyorum, denize değil okyanusa gideceğim.
@pebblesinmymind

Mümkünse internet olmayan bir yere gitmek istiyorum. Bir de telefonumu bıraksam mı acaba? **@ogz_epicdog**

Fırsat bulabilirsem Brugge'de 80 çeşit Belçika birasına yolculuk edeceğim.
@kerem_bilek







Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube



Merhaba Alp,

Savaş çığlıkları Ba'al Verzi hançeri gibidir yalnız. Nasıl ki birinde kan akıtmadan kınına sokamazsan, diğerinde de savaşa gitmen gerekir. Sen en iyisi sevinç nidası at, yoksa kafa göz yarılmasın sınavlar ufukta fink atarken.

Bu arada, umuyorum sınavın iyi geçmiştir. Derttir çünkü, hayal meyal de olsa hatırlıyorum.

Oyunlar konusunda tavsiye çok zor şey. Çünkü hangi türü sevdiğini, neyi tercih ettiğini bilmem zor. Spor oyunlarıyla hiçbir alakam yok, menajerlik konusunu bir danışayım en iyisi (Danıştım, birlikte biraz boş bakındık ofiste. Tekmili Birden'e bir ayar çekeceğiz sanırım gelecek ay).

Oyun yapmayla ilgili kısım ise çok çetrefilli. Bence sen önce önündeki sınav sorumluluklarını hallet, liseye bir adım at. Oyun yapımcılığı için iyi bir İngilizce lazım, oradan başla derim. Gerisini de hep adım adım halletmeye çalış. Bu arada bulunduğun şehirlerdeki Game Jam'lere burnunu sokmayı ihmâl etme. Mart sayısında Türkiye'de nerelerde olduğunu yazdık hep.

Batman'i biz de öyle okuduk. İhsan yazdı mı, tam yazıyor yani.

ME-GE-SE!

>> Merhaba Sarp Abi. Aylardır yazmak istediğim ama hep ertelediğim mailimi sonunda yazıyorum. Sorularıma geçmeden önce değinmek istediğim bir şey var. Son sayınız (Nisan 2014) için çok teşekkür ediyorum. Sanki bana özel hazırlanmış sayı :D Ground Zeroes incelemesi, Amazing Spider-Man yazısı, Game of Thrones sayfası, Vikingler köşesi ve en önemli en çok saygı duyduğum 3 adamdan birine bir sayfa ayırmanız (R.A. Salvatore) beni benden aldı (diğer ikisi Hideo Kojima ve J.R.R Tolkien). Bu nedenle son sayınızın gönlümde ayrı bir yeri var.

Abi senden bir isteğim olacak, aslında genel olarak Oyungezer ofisinden bir istek bu. Lütfen MGS V: Ground Zeroes Let's Play'i yapın. Sadece ana hikâyeyi gösterseniz bile yeter. Yeter ki konsolu (PS3-PS4) olmayan oyuncular da Ground Zeroes'u öğrensin. Sağlam bir MGS fanıyım. Konsol olarak sadece PS2'im olmasına rağmen bütün MGS oyunlarının hikâyelerini okudum. PS2'ye çıkanları da bitirdim. Son halka için bu Let's Play farz oldu.

Bir de son olarak değişimden sonraki Oyungezer hakkında birkaç bir şey söylemek istiyorum. Çok iyi olmuş ama şöyle bir sorun var. Okumaya kıyamıyorum. Alıp bir süre bekletiyorum. Ayın 10'u gibi falan plan yapıyorum günde 1 inceleme okusam kalan sayfaları da 10 günde okusam ay sonuna kadar ancak bitirir hemen yeni sayıyı alırım diye. Ama hiç böyle olmuyor. 1 inceleme okuyup bırakmak ne mümkün. 20 güne yaydığım okuma planım 3 günde bitivermince bir dahaki sayıyı beklemek ıstırap oluyor. Bağımlılık yapan bir dergisiniz yani. Soru sormadım farkındayım ama bunları söylemezsem içimde kalacaktı. Hepinize selamlar (Puri de dahil).

Tuncer Haydarlar

Yahu ertelemeyin, ısırmıyoruz nihayetinde. Gerçi çok da uysal görünmemek lazım, arada ısırıyoruz tamam. Ama sık sık ısırmıyoruz. Özellikle gökyüzünde dolunay varken niyetleniyoruz, ama iştahımız duruyor gibi. Ay, neyse...

İçeriğimizi beğendiğine sevindim ki R. A. Salvatore benden çıktığı için hemen kendime de pay biçiveriyorum. Geçen aylarda bir de Smaug yazmıştık, J.R.R. Tolkien açlığına belki yardımı olur. Hideo Kojima içinse dergide daha tam bir yer ayırmadık. Bir ara Serpil'den tweet'lediği yemeklerine köşe ayırmak fikri gelmişti, çok da güzeldi. Hep benim yüzümden Tuncer, olmuyor bu işler. Tıkıyorum Oyungezer'in açık bahtını, sorma.

Ground Zeroes konusunda isteğini değerlendirelim. İlk 10 Dakika'sı var zaten (http://tinyurl.com/ogz-ground), devamı gelsin diye oyunu oynamayı sevenleri sıkıştırırız. Bana bakma ama, ben Snake Eater'da bıraktım, sonrasında film niyetine izlemeye başladım. Dergiyi de nadasa bırakma alışkanlığını bozduğumuz için ayrıca özür dileriz... Şaka bir yana, yaptığımız içerik seni bu kadar keyiflendiriyorsa, doğru bir şeyler yapıyoruz demektir. Gönül ister ki çok daha büyük bir dergi yapalım, çok daha fazla içerik sığdıralım. Ama bizlerin de bir limiti var. Dergide gördüğünüz birçok isim aynı zamanda Oyungezer Online'da da yer alıyor. Şimdilik bir denge tutturduk gibi, ama ağırlık çalışmak gibi bir iş bu. Bundan 4-5 ay önce, derginin çehresini değiştirirken bu ağırlığın altında ezilir miyiz diye soruyorduk kendimize. Şimdi gün geçtikçe alışıyoruz. Bundan birkaç ay sonra, birkaç ek yük almayı deneyebiliriz, belki de yüklerin çeşidini değiştiririz. Büyük sözler verme niyetinde değilim ama biz de yeniliğin peşini bırakmıyoruz ;)

Gevezelikte üstüme tanımadığımdan, uzun uzun yazdım yine cevapları. Ah bir de iki Star Wars muhabbeti yapsaydık, ben de çayımı höpürdetseydim. Gelecek sefere artık.

Bi Şey Sorucam

Aklımı kurcalayan bir soru var, lütfen beni yanıtsız bırakmayın. Dergi yenilenmeye başladığından beri Goyun'u göremiyoruz, neden?

Mert Nuhuz

Durumlar biraz karışık Mert. Bu ay Goyun'u soran bir dolu insan oldu, o nedenle ben de telefonumu kapıp Goyun'u kendi doğal ortamında fotoğraflamaya karar verdim. Goyun, Ömer'den korktuğu için saklandı, adını anmadığımız ve kesinlikle ofisimiz olmayan bir yere yerleşti. Orada Kral Goyun ve tebaası birlikte yaşıyorlar. Hatta buralarda fotoğrafını da görebilirsin. Hepsinin sağlığı yerinde, kardeş kardeş dolanmaktalar. Ömer'le aralarını yapar yapmaz, Goyun'un dergiye dönüşünü de sağlayacağız. Can güvenliği önemli tabii. Bu konuda Kral Goyun'un koruma ekibini de yine bu sayfalarda görebilirsin.



Gelecek Ayın Postacısı

Ofisin "Kadıköy Eğlence Subayı" olan zat-ı, benim şorta geçtiğim hızda tişörte transfer olan kültür-sanat editörü Pozan, gelecek ay sizlerle olacak. Biz ise bunu okuduktan sonra oluşacak şaşkın bakışlarının keyfini çıkarıyor olacağız.



Hayalet Gemi

Berkan Cesur
berkan@oyungezer.com.tr

GÜZEL ESNAF

Güzellikler gülümsemelerle geçiştirilip sıkıntıların altı en kalın uçlu kalemlerle çiziliyor bu hayatta. Ne zaman bir iyilik yapılsa, ne kadar etkili olursa olsun, aynı etkideki kötü bir tecrübeden çok daha az anımsanıyor, kısa zamanda unutuluyor, bazen takdir bile görmüyor.

Bu durumun benim hayatımda da tamamen aynı biçimde şekillendiğini fark ettim geçtiğimiz günlerde. Mükemmel geçindiğim, sürekli esprileştiğim, dükkânına girer girmez mutlu olduğum mahalle bakkalımla bile ilişkim para alışverişinden hemen sonra bitiyor, gün içinde de hiç aklıma gelmiyordu. Dışarıda binlerce "aynı" esnaf varken, "o" benim için farklı bir tutum sergiliyor ama karşılığında işini kötü yapsa bile alacağı paradan başka bir şey elde etmiyordu.

> "GÜZEL ESNAF'IN BANNER-KARİKATÜRÜNÜ DUYGU TOPÇU YAPTI. ÇOK TEŞEKKÜR!"

Bir şey yapmalıydı.

Biliyorsunuz, yüzlerce hatta belki binlerce şikayet sitesi var ama hiç "teşekkür etme sitesi" göreniniz var mı? Ben görmedim. Eh bir internet kurdu olarak görmediğime/görmediğimize göre ya hiç yok ya da çok az olmalılar. Ya da boş verelim siteyi, çevrenizdeki sürekli şikayet eden insan sayısıyla, bol teşekkür eden insan sayısını karşılaştırın. Durum yine aynı.

Düşündüm, taşındım: "Bir site açabilirim. Bu site güler yüzlü, işini iyi yapan, farklı yönlü, kısacası bizim için özel olan esnaflara teşekkür etme platformu olabilir. Böylelikle pozitifliğine karşı teşekkür edildiğini gören esnaf bu tutumunu devam ettirir. Ben de hizmetimi sürekli olacak bir güzellik içerisinde almaya devam ederim. Esnaf kazanır, ben de kazanırım."

"Güzel Esnaf" tam da bu düşünce ile kuruldu işte. İlk olarak fikrimi ev arkadaşım Varlık'a söylediğimde bunca parlayacağını düşünmüyorduk ama gördük ki bir boşluğu doldurmaya yanaşabilmişiz. Teşekkürlerle dolmuş içimiz ama susmuşuz. İyi şeyler yapma fikrini rutinimize kondurmayı, çok olmuş, unutmuşuz.

www.guzelesnaf.com adresinde ikamet eden Güzel Esnaf'ın çalışma şeklinden bahsedelim. Aslına bakarsak olay çok basit. Sürekli iyi davranan, pozitif enerjisiyle rutin alışverişlerinizi bile mutluluğa dönüştüren bir bakkalınız mı var? Ya da terziniz Yıldırım Mayruk'a taş mı çıkarıyor? Bindiğiniz taksi normalde hiçbir taksicinin yapmayacağı müthiş naif bir hamleyle gününüzü mü kurtardı? Gönderin gelsin. Çekin bir fotoğraf, ister edebiyat yaparak ister kısa ve öz, yazın bir de gönlünüzden geçenleri iletisim@guzelesnaf.com adresine, hep birlikte binlerin göreceği şekilde teşekkür edelim o güzel esnafa. Övdüğünüz kişi/kişiler hem internet ortamında teşekkür edilerek işini iyi yaptıkları düşüncesiyle mutluluk dolsun, hem naçizane reklamları yapılsın hem de sitenin amacı olan "güzel esnaflar dizini"ne katkınız olsun.

Peki sitenin amaçladığı "güzel esnaflar dizini" de ne? Diyelim ki, Güzel Esnaf işini iyi yapan insanların listeleriyle doldu taştı. Bir gün hiç alakanız olmamasına rağmen işiniz de Balıkesir'e düştü. Açacaksınız siteyi, kimde yemeli, nerede kalmalı... Hiç bilmediğiniz bir şehirde hem yabancı hissetmeyecek, hem de zaten işiniz başınızdan aşkınken asabi suratlara maruz kalıp motivasyonunuzu düşürmeyeceksiniz. Hepsi işinin ehli olan esnaflar çevrenizde olacak. Güzel esnaf kazandıkça güzel kalacak motivasyonu bulacak, siz de mutsuz olmak için sebepleri azaltacaksınız.

Küçük esnafın samimiyetini özlemeye yaklaştığımız günlerde, durumu geri kazanabilmek için müşteri olarak da elimizden geleni yapmamız gerektiği açık. Kapitalizm her yeri buz kestirebilecek güçlü bir rüzgâr olsa da, buna karşı direnebilecek binlerce elektrikli battaniyeden daha sevimli bir şey düşleyemiyorum. Gelin elektrikli battaniye olmayı deneyelim!

Diğer taraftan aklıma geliyor da, geçmişte yaptığım hoyratlıkları düşününce bu fikir sanırım hayatımda Earl'ün karma listesine tekabül ediyor. Biraz olsun kendimi nötrleyebilirsem ne mutlu bana...

Sevgili Oyungezer okurlarından da "güzel esnaf" önerilerini bekliyor, bir gün bu sitenin hepimizin işine yarayacağını umut ediyorum. Şimdiden gelen birçok taksici, dönerci, çiğköfteci hatta tombalacı esnaflar bile sistemin işlediğini onayladı, bizlere de mutluluk aşıladı.

Sıra sizde. Güzel Esnaf'a yazmayı unutmayın! Eklemek istediğiniz bir öneriniz varsa da, bilmekten mutluluk duyarım. (iletisim@guzelesnaf.com)



Kör Saatçi

Furkan Faruk Akıncı
faruk@oyungezer.com.tr



MASAL SAATİ

Geçmişin karanlık dehlizlerinde yitip gitmiş; anılarımızın arasından çoktan silinmiş kadim dönemlerde, daha tarih dahi başlamadan önce Takanya adında bir krallık varmış. Takanya Krallığı'nın içinde bilinen dünyanın her yerinden insanlar yaşarmış: Garallar, Marallar, Darallar, Zuzular, Mahalar ve daha birçok ırkın doğduğu ve yaşamını sürdürdüğü yermiş Takanya. Bir tek Garalların en son geldiği söylenirmiş Takanya'ya... İçlerindeki en hırçın halk olan Garallar, Takanya'nın en kalabalık ve baskın halkı olarak hep kendi dediği olsun istemeye başlamış. Eh, Kral da Garallar arasından yetişme biri olunca iyice dediğim dedik bir hale bürünmüş olay.

Vakti zamanında Takanya çok daha büyük bir ülkeymiş ve adı da Lapanya'ymış. Lapanya, bilinen dünyanın yarısına hükmetmiş. Garallar, Lapanya'nın da kendi kültürleri olduğunu ve sadece kendilerine ait bir miras olduğunu söylüyormuş ve buna inanıyorlarmış. Zaman içerisinde Garalların kendilerinden olmayan hiç kimseye tahammülleri olmadığı iyice ortaya çıkmış. Kral seçilene kadar tam aksini iddia eden Garallar, Takanya'nın tüm yönetimine hâkim olduktan sonra diğer herkese zulmetmeye başlamışlar. Garalların asıl istedikleri sonraları belli olmaya başlamış. Eski Lapanya Krallığı'nı tekrar birleştirmek. Garalların bu hayalin peşinde yaptıkları şeylerden ötürü tüm halklar müthiş rahatsızlık duymaya başlamışlar. Hatta Garalların kendi içinde bile bölünmeler başlamış. Ama işin en kötüsü kadim dünyanın diğer ülkeleri, kimi Takanya'nın komşusu olan krallıklar bu gidişattan çok ama çok rahatsızlık duyuyorlarmış. Garallar yönetimi ele geçirene kadar aksini söyledikleri ne varsa yapıyorlarmış. Maralların kendilerine has o çok meşhur düdüklü şarkıları, Darallların geleneksel gece sofraları, hepsini toplumun huzurunu bozuyor diye yasaklamışlar. Ama herkes biliyormuş ki asıl amaç herkesin aynı şekilde yaşamasını sağlamak ve farklılıkları yok etmekmiş. Hatta Garalların bu yaptıklarını insanlara anlatmaya çalışan Zuzuların yetiştirdikleri posta güvercinlerini bile yasaklamışlar. Böylece halk Garalların ulaklarından başka kimseden haber alamamaya başlamış.

Kadim dünyada silahlara duyulan ihtiyaç azalırken, Garallar eski Lapanya'yı tekrar birleştirmek hayalinin peşinde diğer ülkelerde yaşayan küçük Garal gruplarını silahlandırmaya başlamışlar. Kadim dünyada artık fetihler silahla değil, resimle, fikirle, edebiyatla gerçek olurken; Garallar silahtan, kavgadan başka bir dil konuşmaz olmuş. Bir zamanlar yarenlik ettiği ülkelere çeşitli türde silahlar kaçırırken yakalanan Garallar, bu ayıbın haberini uçuran ulakları öldürüyorlar, posta güvercinlerini vuruyorlarmış. Hatta kendilerine karşı ayaklanan kendi halkının insanlarını bile öldürmekten çekinmiyorlarmış. Bir zaman sonra Garalların amaçlarına karşı çıkan herkes ya hapse atılmış ya da mezara gönderilmiş. Sonunda, Takanya herkesin Garallar gibi yaşamaya zorlandığı, insanların fikirlerini söyleyemediği bir korku krallığına dönüşmüş.

Umudun artık sönük bir hayal olduğu o günlerde Takanyanın halkları, hatta Garallardan bazı insanlar bile bunun bu şekilde gidemeyeceğini anlamışlar. Fakat tüm haberleşme yöntemleri ya yasak ya da Garalların amacına hizmet eder haldeymiş. En eski haberleşme yöntemlerine dönen halklar yapraklara, taşlara yazmaya başlamışlar, haberleşmenin eski yollarını yeniden keşfetmişler. Gel zaman git zaman birbirinden farklı diller konuşan bu halklar ortak bir dil oluşturmuşlar. Garallara karşı birleşmeden bu işin sonunun gelmeyeceğini anlayan halklar, kendi aralarındaki irili ufaklı husumetlere bir son verip ortak sıkıntılarına karşı harekete geçmeye karar verip ortak kültürleri üzerine şarkılar yazmaya başlamışlar. Zuzular, Mahalar, Darallar, Marallar ve hatta Garallardan kopanlar bile bu şarkılara katılmışlar. Ortak bayramlarda buluşan, şarkılar söyleyen, ele ele tutuşan tüm halkların kardeşliği, soluk bir kandil olan umudu koca bir yangına dönüştürmüş.

Artık herkesin kalbi, birbiri için atıyormuş. Garalların sonu da şarkılar, danslar ve oyunlarla gelmiş.

> "KAYIP BİR MASAL DİYARINDA YAŞANSA, ANLAŞILMASI ÇOK DAHA KOLAY BİR ŞEY OLACAK ŞU HAYAT"





Had Safhada

Sinan Akkol
sinan@oyungezer.com.tr

YOL

Ortaokulda, sabah 7'de soğukta servisimi beklerken otobüslere tıkışmış, mutsuz yüzleriyle camdan dışarıyı seyreden insanlarla göz göze gelmemeye çalışırdım. Utanırdım çünkü. Ben sıcak servisime binip iyi bir eğitim aldığım ve muhtemelen rahat, iyi bir geleceğe hazırlandığım okuluma giderken bunca insanın mutsuz bir şekilde işe gidiyor olmasından anlayamadığım bir şekilde sorumlu hissederdim kendimi. Yanlış anlamayın, okulun zengin çocuklarından biri değildim. Baba memur, anne ev kadınıyken, anca 5 gün öğle yemeğine yetecek harçlığın 3 gününü oyunlara yatırıp okuldan aç dönerken, züppe ve zengin olmaya imkânım yoktu. Ama o sahip olduğum sayılı miktardaki rahatlıktan, utanırdım.

Şimdi zamanı ileri sarıyorum... 2000›li yılların ortalarındayız. Yeni yeni anlıyorum ki o otobüsteki insanlardan birisi de benmişim aslında. Bir yaz günü Mecidiyeköy›den Pendik›e giden otobüste gıdım gıdım ilerler ve terlerken kenardan geçen bir arabaya bakıp «Allah›ım ben ne zaman bir araba alabileceğim?» diye içimden geçirdiğimi hatırlıyorum. Çarçabuk akıldan bir hesap yapıp o arabayı alabilecek kadar para biriktirmem için 3 yıl boyunca maaşımın yarısından fazlasını biriktirmem gerektiğini anlıyorum.

O zaman çok uzun bir süre gibi gelse de, yapılabilir geliyor bu bana. Mutlu oluyorum. Gerekirse ortaokuldaki gibi aç gezerek, üç yıl boyunca para biriktirip o arabayı alacağım!

Aradan zaman geçiyor. Müstakbel arabamı düşünüyorum. Param biriktikçe, o arabayı aldığım günü düşünmeye başlıyorum... O mutluluk ve rahatlık anahtarı elime aldıktan kısa bir süre sonra yerini "bu arabanın da şusu eksikmiş"lere, "keşke şu modelini alsaymışım"lara dönüşecekti. Belki bir yıl sonra, bir sonraki, daha iyi, alması bu sefer daha uzun sürecek bir araba macerası başlayacaktı. Kendimi tanıyorum.

Hem, ilk arabayı almak üç sene sürecek, bir sonraki beş, sonraki yedi... Bu arada başka şeyler de isteyecektim... Sonra, elbet bir gün evlenecektim ve yeni beklentiler eklenecekti hayatıma. Belki bir ev almak isteyecektik. Kesinlikle daha rahat bir yaşam için didinecektik. Belki bunu başaramayacak, birbirimizi yiyecektik bu yüzden. Ve kendimize koyduğumuz "achievement"ların her birine ulaştığımızda, bir sonraki hedef "ding" efektiyle yanacaktı kafamızda. Ona ulaşmak için çabalayacaktık bu sefer.

Ama ortada bir sorun vardı: Üç yıl + beş + yedi derken ve o hedeflere ulaşmak için uğraşırken asla geri kazanılamayacak bir sermayeden yiyor olacaktık: Ömür. Eşyaların, nesnelerin peşinden koşmakla mı geçecekti ömür? Bu muydu hayatın anlamı?

Sonraki birkaç yıl, bu büyük sorunun cevabını bulmak için beklemekle geçirdim. Evet, yanlış okumadın, bekledim. Cevabı çıkıp dışarıda aramanın abes olacağını, o zaman, cevap için içe dönmek gerektiğini de biliyordum...

Sonunda, burada sayamayacağım tuhaflıkta ama bana göre muhteşem olaylar silsilesinin sonunda ulaştım bu cevaba: Sahip olmak... Mülk sahibiyeti... Aslında bu dünyanın en büyük yalanı ve dünyadaki acıların, eşitsizliklerin de kaynağıydı. "Bu bana ait" dediğim hiçbir şeyin bana ait olmadığını anladım. Sahip olduğum para, mal mülk, kariyer bir yana, bu beden ve onu hayatta tutan ruhun da bana ait olmadığını anladım. Anladım, ama kabullenmem ve gereğini yapmam ne kadar zaman alacaktı? Bilmiyorum, hâlâ o tam kabullenişe ulaşmış değilim.

Bu süreçte tek bir şeyden emin oldum: Para, mal, kariyer, insanların sevgisi ve hatta işe yaramayan bilgi... "Her şeyin daha fazlasına sahip olmanın» her türlüsü sonuçta bizi mutsuz ediyor. Ve aslında aradığımız örnek, Allah›ın bize her şeyi vermesinde yatıyor. Sahip olduğumuzu sanarak kendimizi kandırdığımız şeyleri delicesine artırmak değil, emanetçisi olduğumuz her şeyi paylaşarak ancak huzuru bulabiliriz. «Ben ay sonunu zor getiriyorum, neyi paylaşayım?» demeyin. Bahsettiğim şeyin sadece parayla ilgisi olmadığını biliyorsunuz... Bir tebessümünüz de mi yok? Hiç tanımadığınız birine karşılıksız el uzatma gücünüz de mi yok? Dünyaya mutluluk getireceğini bildiğiniz şeyleri insanlara anlatma imkânınız da mı yok?

Lütfen deneyin. Şimdi, bu yazıyı bitirdikten sonra dergiyi kapatın, kapıyı açın ve dışarı çıkın. Şehrinizde, sokaklarda biraz gezin. Amaçsızca değil ama. Karşılaştığınız ilk insana gülümseyerek "günaydın" deyin. Biliyorum, Türk insanı biraz çatık kaşlıdır. O hale geldik son yüzyılda. Ama o kaşların yumuşadığını göreceksiniz. Kalbinizle birlikte.

Oradan sonra, kendi yolunuzu bulmak ise size kalmış.



PORTAL

Kesintisiz oyun oynama maratonuna giren editörünüz olarak, bir sonraki hedefim 48 saat Watch_Dogs oynamak!

Bağımsız Yapımcılar Reality Şova Hayır Dedi!

Survivor'ın, kaynanaların ardından YouTube'da bağımsız geliştiricilerin yer alacağı bir program olacaktı. Kod adı Game_Jam olan bu program Davey Wreden (The Stanley Parable) ve Tom Jackson (Surgeon Simulator 2013) gibi isimleri barındıracaktı. Her şey yolunda gibiydi, ama olmadı.

Çünkü ürün yerleştirmenin cılkı çıkıp geliştiricilere su bile servis edilmemesi işleri çığırından çıkarmış. Su yerine Mountain Dew adlı bir gazoz içilmesi mecbur kılınınca ilk kıyamet kopmuş. Sonra ekran karşısında boyalı parmaklar ya da takılar yasaklanmış, şişelerin ismi net gözüksün diye. Şişeler düzgün tutulmayınca kayıt durduruluyormuş. Keza dövmeler de kapatılmış, artık hangi sebepten kimse bilmiyor.

Ama son nokta, aralarında bir kadının (Zoe Quinn) bulunduğu takım cinsiyetçi bir şekilde avantajlı / dezavantajlı diye itham edilince kopmuş. Kız kontenjanından beğeni toplamakla suçlanınca, bağımsız geliştiriciler alanı terk edip gitmişler.

Sonuçta bir spor etkinliğinin, bir yıllık Mountain Dew'un ve zaten hepsinin girme şansının olduğu Ide@Xbox buna değmezmiş. Yaşasın takım elbiseliler ve oyun dünyası.

Facebook ve Mobil Oyunculuğu Bozuyormuş

Oyun dünyasının kendince "dahi" çocuğu Peter Molyneux, bu sefer de Facebook ve mobil oyunculuğa dair fikirleriyle ortalığı karıştırdı. USGamer'la yaptığı röportajda ücretsiz oyunların, özellikle bu iki platformda geliştirici-oyuncu arasındaki ilişkiyi tükettiğini söyleyen Molyneux bunun sebebinin hızlıca para kazanma gayesi olduğunu düşünüyormuş.

Bu düşünce, son oyunu Godus'u da etkiliyormuş. Oyunculardan aldığı geri dönüşte Godus'un mobile yönelmesi korku sebebiymiş. Paragöz, analiz güdümlü canavarlar gibi olmalarından korkuyormuş oyuncular. Ama Molyneux buna hayır diyor.

Ona göre şu anki mobil sistemi bağımlılık üzerinden para kazanmaya benziyor. Hatta kendisi, bunu uyuşturucu satıcılığıyla bile eşdeğer tutuyor (dedik ya "dahi" diye). Birisi nasıl gelişime uğramayacaksa, diğeri de uğramayacak onun görüşüne göre. Aslında Molyneux PC ve konsol dünyasını uyarmak için ediyor bu sözleri. Çünkü şu andaki F2P oyunlar, en azından bu platformlarda kullanıcıyı soyup soğana çevirmeyi amaçlamıyor. Ama Molyneux da oyun dünyasındaki başka isimler gibi korkuyor.

Mobil Macera

Böyle atıp tutmasının yanında, Molyneux'nun bir mobil macerası da oldu. Curiosity, ortasında neyin olduğunu (o zamanlar) bilmediğimiz küp yığını. Molyneux'un sunduğu bu "deneysel" oyun aslında bağımlılığın uç noktasıydı. Millet delicesine küpleri temizlemek için uğraşmıştı. Sonunda kazanan kişi Godus'ta tanrı rolünü üstlenmeye hak kazandı. Tabii bir süreliğine.

Elveda Céidot

Bir oluşum sonlandığında, birkaç gidişten birini seçer ve öyle yok olur. Kimisi, büyük bir patırtıyla gitmek ister mesela. Çünkü arkada bırakacağı şeyin süreçten daha yoğun olmasını ister. Kimisi, sessizce tozlu sayfalarda yer almayı kabullenir. O güne kadar yapacaklarını yapmış, göstereceğini göstermiştir zaten. Hafif de yorgundur, söyleyecek sözü olsa bile söylememeyi seçer.

Ama kimisi de sona yaklaşırken, yine de bir şeyler anlatabilmek için çabalar. Tozlu sayfalarda kalmaktansa insanların bakıp öğreneceği bir yazıt bırakmak ister arkada. Bu ay, acı bir mail ile **Céidot**'un kapılarını kapattığını öğrendik arkadaşlar. 10 yıla yayılmış, birçok büyük projeyi yürütmüş bir oyun firması. Ama Céidot'un başındaki isim **Erkan Bayol** kapıyı kapatırken bundan ders çıkarmayı, sürecin başkalarına faydası olsun diye detaylı bir şekilde anlatmayı tercih etti. Biz bu haberi hazırlarken daha gün yüzüne çıkmamıştı Bayol'un mail ile sunduğu notları. O nedenle gözünüz internet sayfalarında olsun, burada okuyacaklarınızdan fazlası bir yerlerde hortlayacak yakında.

Bu noktada Céidot'un geçmişinden bahsetmek lazım aslında. İlk olarak adını *Hükümran Senfoni*'yle duyduğumuz bir firma kendisi. Ceiron isminin altında bir mitoloji yaratıp, uzun zamandır sorusunu sorduğumuz o konuya parmak basıyordu: Neden bizim kültürel öğelerimizle bir oyun yapılmıyor? Üstelik **Kerem Beyit**'in harikulade çizimleriyle desteklenmiş bu proje, arkasına o dönemlerde *Elder Scrolls IV: Oblivion*, *Dark Age of Camelot*, *Warhammer Online* gibi oyunlara güç veren Gamebryo motorunu da yanına katmıştı. Hatta Bayol'un not düştüğü üzere o zamanlar Aegia'nın elinde bulunan PhysX motoru herhangi bir ücret talep edilmeksizin Céidot'un masasına sunulmuştu bile. Türkiye'den gelecek olan bu kadar büyük bir oyun projesi hepimizi meraklandırıyor, heyecanlandırıyordu.

Filmi biraz ileriye saralım, 2008 olmasına rağmen *Hükümran Senfoni*'den ses çıkmamıştı. Zaten iki kere GDC'ye gitmiş, Intel'den destek almış olmasına rağmen Céidot, *Hükümran Senfoni* projesini güzel bir oynanabilir teknoloji demosu ve Bayol'un deyimiyle dev bir hayal kırıklığı şeklinde bırakıp yeni projelere yelken açtı.

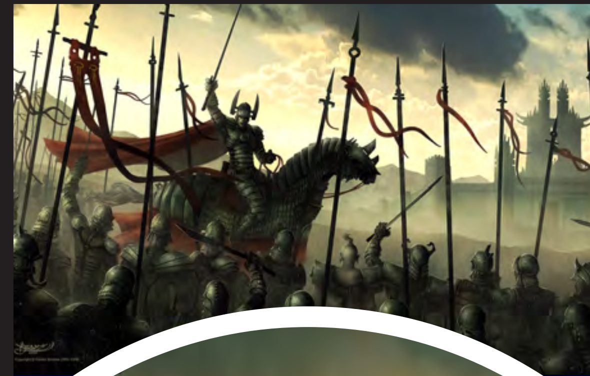
Yine aynı yıl Bilkent bünyesindeki Cyberplaza'dan tası tasağı toplayıp ODTÜ Teknokent'e ve kuluçka merkezinin temellerine yerleşen Céidot, bugünkü ATOM'a büyük desteği olan bir firmadır aslında. Sonra, ODTÜ bünyesindeyken Ceiron dünyası *Hükümran Senfoni Online* ile tarayıcılarda hayat bulmaya hamle etti. Oyuncu sayısı açısından başarılı olmakla birlikte Bayol'un kazanç elde etmeyi bilmediklerine dair net bir itirafı var. Ki Zynga çıkana kadar, Freemium modelinin para getirme potansiyeli hakkıyla pek işlenmemişti dünya çapında. Sonrasında 3 boyutlu bir DVO olan Futbol Arena projesi geldi, sonuca ulaşamadı. Ve sonrasında, *Umaykut*. Birçok F2P oyuncusu *Umaykut*'u duymuş ve denemiştir aslında. Ki *Umaykut*, enerjisiyle Ceiron'un proje olarak tekrar yeşermesine olanak sağlamıştır desek pek de yanılmayız herhalde.

Ve *Céiron Wars*, yani 2.5 boyutlu bir RYO-Strateji oyunu Céidot'un son incisidir. 2013'e kadar hem yurt içinde, hem de yurt dışında varlığı sürdüren bu oyun ne kadar başarılı olursa olsun Bayol'un yüzeysel olarak bahsettiği olaylar var. Bu olaylar ki çalışanların iki kere neredeyse baştan aşağı değişmesine, bir çok gerilemeye sebep olmuş. Rakip oyunlarla birleşince de, *Céiron Wars*'un tahttan inmesi kaçınılmaz olmuş.

Kapılarını kapattığı tarihi 19 Mart aslında. Erkan Bayol da ekibindeki insanlar da 10 yıla yakın zamanlarını, geceli gündüzlü gömmüşler. Onlar yola çıktıklarında kendi deyimiyle "ham" olan Türk oyun piyasası, bugün özellikle mobil platformlarda gelişmeye devam ediyor. Üstelik, Céidot'un bünyesinden çıkan ve sadece geliştirici değil yayıncı ya da teknoloji dalında harika işler yapan insanlar da var. Anlayacağınız, Céidot'un izleri zaten oyun sektöründe yaşamaya devam ediyor, edecek de. Bayol'un da belirtmekten hoşlandığı üzere evrende hiçbir şey yok olmaz, sadece dönüşür. O nedenle Céidot'un ekibinden kalan insanların da başarılı yerlere evrilmesi, en büyük temennilerimizden. **-Sarp**







Künye

Céidot

Resmi Kuruluş 2005

Kurucu Erkan Bayol

Tamamlanmış Projeler

Hükümran Senfoni Online (2008)

Umaykut Online (2009)

Céiron Wars (2010)

Yarım Kalanlar

Football Arena

Hükümran Semfoni (Sovereign Symphony)

PROJECT MILO

GÖRKEMLİ BİR HAYALİN YERLE BİR OLUŞU -SARP KÜRKCÜ

2009 yılında Microsoft, bir sihri hayatımıza sokmaya karar verdi. E3'te, kendi konferansı esnasında bize *Project Natal*'ı sundu. Üstelik sahnede bu sihri sunan isim, oyun dünyasının en sevilen büyücülerinden biriydi: **Peter Molyneux**. Molyneux her zamanki hipnotize edici tavırlarıyla yıllardır hayalini kurduğu ve birkaç aydır ekibiyle birlikte çalıştığı Project Milo'yu anlattı, bir de video gösterdi (*http://tinyurl.com/ogzmilo*)

Project Milo, aslında delicesine hırslı bir "artırılmış gerçeklik" projesiydi. Daha donanımın adı Kinect olmamışken, yapay zekâya sahip "Milo oğlan" (ya da seçime göre "Millie kız") ile jest ve mimiklerimizi kullanarak etkileşime girdiğimiz bir oyundu. Yıllardan sonra nihayet, bu teknolojik atılımla birlikte oyuncu ile oyun karakterleri arasında sıkı bir duygusal bağ kurulabilecekti. Karşısındaki oyuncunun gerek sesini, gerekse fiziksel hareketlerini kamera ile algılayan yapay zekâ, ona göre cevaplar verebilecek, internet üzerinden dağarcığını sürekli geliştirebilecekti. Sanal bir karakter ne kadar "canlı" olabilecekse, Milo oğlan o kadar canlı olacaktı işte.

Aslında ön konuşmasıyla olsun, videosuyla olsun gayet güzel bir sunumdu. Oyun fuarlarında atılan palavralara alışkın insanlar olarak sunuma yedirilmiş tüm reklamcılık saçmalıklarını içgüdüsel olarak ayıklayacak ve geriye kalan haliyle de Milo oğlana hayranlığımızı kaybetmeyecektik. Bunun bir konsept videosu olduğunu, ilerleyen aylar (ya da yıllarda) gerçekleşecek bir hayalin bebek adımları olduğunu söyleyebilirdik. Kendi aramızda fikirler geliştirebilir, bunun kapı açacağı geleceğe dair heyecanımızı kabartabilirdik. Ama Molyneux büyük bir hata yaptı. Hem de bu hatayı etkinlikte bolca tekrarladı:

"Bu sistem çalışıyor ve insanlar bunu deneyimliyor."

Duman Ve Aynaların Ardından

Peter Molyneux, zaten sektörde "hayal satıcısı" diye özetlenebilecek bir kötü üne sahip isimlerdendi. Evet, yakın takipçileri olarak Molyneux'nün kendi projeleri konusunda biraz fazla heyecanlı olduğunu, bazı şeyleri hiç kötü niyeti olmasa da abarttığını biliyorduk. Ama bu kez Molyneux her zamankinden biraz daha fazla heyecanlıydı ve Lionhead ya da Microsoft'ta kendisine "dur" diyecek bir basın sorumlusunun olmaması, işleri daha da karıştırıyordu.

Project Natal, 2010 Kasım ayında ismi Kinect olarak değişmiş halde oyuncuyla buluştu fakat *Project Milo*, daha sonraki ismiyle *Milo & Kate*, ortalarda yoktu. Hatta daha da net anlatmak gerekirse, proje "azalarak bitti". Bu esnada bir *Fable* oyununa evrildi, o da dönüp bakmaya bile pek tenezzül etmediğimiz *Fable: The Journey* oldu. Milo'yla yakından uzaktan alâkası olmayan bir yan ürün…

Aslında konu *Milo & Kate*'in başarısızlığı olduğunda, olayın Kinect ve Xbox 360'ın yapabildikleriyle de çok ilgisi var. Kinect'in tanıtımlarının baştan sona yanıltıcıydı. İskelet tanıma problemliydi, yüz tanıma ortalamaydı, hareket algılama müthiş bir gecikme süresine sahipti. O nedenle bu sisteme adım atan her proje hükmen mağluptu. Ama Milo'nun lanse edilişindeki sahtelik, videonun her yanından akan ve senkronizasyonu bozuk oyunculuk, hezimeti daha da büyük kıldı. Milo o kadar da sahte değildi aslında ama sunumundaki abartı yüzünden kimse güzel tarafını görmeye tenezzül etmedi.

Milo oğlan 2013 yılında, E3'te Kinect 2.0 ile sahneyi süsleseydi, bugün hepimiz ayakta Molyneux ve Microsoft'u alkışlıyor olurduk. Hayallerimizi gerçeğe dönüştürdüğü, sanalı gerçekten ayıran bariyerlere güçlü bir yumruk indirdiği için. Ama bugün, Milo'nun tanıtımının bıraktığı acı tat yüzünden böyle bir harekete bir daha kim cesaret eder bilemiyoruz. Yani aslında, sadece karanlığa gömülen bir projenin değil, bir çıkış noktasının dağlanışıdır *Project Milo*.

ZAMAN ÇİZELGESİ

Milo oğlanın geçmişi 2009'dan önceye, Molyneux'un ilk yapay zeka denemelerine kadar gidiyor. Sonu da gelebilseydi keşke, çok iyi olurdu.

2001
Black & White'tan sonra Peter Molyneux duygusal bir yapay zekâ fikrinin peşinde koşar, Dimitri kod adında bir projeye başlar.

NİSAN 2006
Microsoft Lionhead'i satın alır ve Dimitri projesinin fişi çekilir. Eden Falls adıyla yeniden doğmaya çalışsa da tümüyle rafa kalkar.



EYLÜL 2008
Dimitri'nin mirasını Proje X taşır ve Molyneux, bir sene önce Scientific America'ya kapak olacak kadar iyi bir buluşları olduğunu söyler.

KASIM 2008
Molyneux Microsoft Avrupa Oyun Stüdyoları'nın başındadır. Kinect'i duyar ve Proje X'in fikirleri Kinect ile yeniden canlanır.

HAZİRAN 2009
E3 fuarında Microsoft Project Natal'ı sergiler. Molyneux sahneye gelenler arasındadır ve Project Milo'yu bir video ile tanıtır. Gizli proje böylece açığa çıkar.

Oyun Mu, Teknoloji Demosu Mu?

Kafaları en çok karıştıran sorulardan birisi de bu. Peter Molyneux 2009'dan itibaren Milo & Kate'i hep oyun olarak nitelendirdi ama Microsoft yetkililerinden gelen cevaplar hep farklı, genelde de tersi oldu.

Bunlardan en neti Aaron Greenberg'in 2010'da söyledikleri oldu. Milo'nun bir teknoloji demosu olduğunu ve piyasaya oyun olarak sürülmeyecek bir çalışma olduğunu net şekilde belirtti. Bu da hayalleri o dönemde suya düşürdü tabii.

PEKİ MILO OLMUŞ MUYDU?

Molyneux'a sorarsanız, Milo istedikleri sonuca az çok ulaştıkları bir projeydi. Microsoft çalışanları içinse teknoloji demosundan öteye gidemeyen bir projeydi ve harcanan milyon dolarla düşünüldüğünde net bir para kaybıydı.

Ama asıl gerçekler, Microsoft'la aralarındaki anlaşmalar yüzünden isim veremeyen Lionhead çalışanlarından geliyor. Milo'nun E3 2009 için bile yeterli olduğunu ama çirkin yerlere çok kolay çekilebileceğini söylüyorlar (Özellikle cinsel istismar). Yine Kinect'in yetersizlikleri yüzünden sesi algılamada, oyuncuyu taramada gerçekleşen zayıflıklar oyunu baltalıyormuş. Ama Milo'nun şans eseri insanlara isimleriyle hitap ettiği, cümleleri anlayıp arada yorum yaptığı zamanlarda gerçekten canlı gibi hissettirebiliyormuş.

NE VAR PEKİ VİDEODA?

Gelelim E3 videosunda ne olduğuna. Sunum, baştan sonra Milo ve oyuncu Claire'ın etkileşimini sunuyor bize. Clare'in yüzünü tanıyan Milo, onun sesindeki tınıyı ayırt edebiliyor. Sorulan sorulara göre utanıyor, sıkılıyor, konuyu değiştirmeye çalışıyor.

Sonra Clare Milo'ya ödevinde yardımcı olmak istiyor ve iki ciddi etkileşim oluyor. İlki, Milo'nun Claire'e attığı deniz gözlüğü, ikincisi de o gözlükle görüp Claire'ın kağıda çizdiği balığı kamera üzerinden Milo'ya iletmesi. Gerçek ve sanal dünya arasındaki iki büyük hamle bunlar. Son olarak Natal'ın hareket algılamasını kullanarak Claire'ın sanal suyu elleriyle rahatsız etmesi kısmı var. Böylece donanımın her bir becerisini görmüş, Milo'yu da tanımış oluyoruz.

Araya serpiştirilen ve "Gözlüğe uzanma anı oyunculuk değil, deneyen herkes eğilip yakalamaya çalışıyor." Laflarıyla işleri daha da batıran Molyneux'u da unutmamak lazım.

TEMMUZ 2010
Molyneux, Milo oğlanla birlikte TED sahnesine çıkar. Arayüzde eklemeler vardır, etkileşim daha yüzeyseldir ama Milo bir şekilde projenin gögesi olarak hayattadır.

EYLÜL 2010
Fable III ekibi ile birlikte pasta savaşına giren Milo ekibi savaşı kazanır, birkaç gün sonra proje resmi olarak iptal edilir.



MART 2012
Molyneux, Lionhead'den ayrılır ve 22 Cans'i kurar. Her ne kadar merkezde olmasa da, ayrılışında Milo'nun etkisi olduğunu belirtir.

EKİM 2012
Fable: The Journey görücüye çıkar. Milo'daki birçok tasarım öğesi oyunun parçasıdır ama oyun ortalamanın üstüne çıkamaz.

2013
Lionhead'de Milo'nun parçası olan insanlar bir bir ayrılırlar. Artık Milo da Dimitri gibi unutulmuş, lanetli bir isim gibidir Lionhead için.

MART 2014
Microsoft Studios'un başındaki isim Phil Spencer yeni teknoloji ile birlikte alevlenen soruyu yanıtlar: Milo & Kate geri gelmeyecektir.

League Of Legends - Bahar Mevsimi Finalleri

Türkiye'de lisanslı turnuvaların sayısı azken, hele de birisi kendisine bir Bostancı Gösteri Merkezi gibi bir yer ayırmışken bahsetmemek olmaz. Çok sık karşımıza çıkıyor olsa da azıcık seyreltin şu finalleri yahu) yine de ödülüyle, etkinlik kalitesiyle 6 Nisan'da gerçekleştirilen League of Legends Bahar Mevsimi Finalleri bir bahsi hak ediyor.

İlk önce sürpriz olmayandan başlayalım. Dark Passage, bu finallerin de şampiyonu olan takımdı. Artık tekrara bağlanmış gibi gözükseler de bu DP'nin başarısını gölgelememeli. Bu sefer karşılarında ise WildFire takımı vardı. İzmir'den gelen bu arkadaşların çabası da takdire değer olmakla birlikte finali 3-0'lık bir skorla DP'nin almasını engelleyemediler. DP'nin yine büyük ödül olarak aldığı değer 20.000TL. Hiç fena değil aslında.

Günün heyecanlı maç serisi TT ve HWA arasında yaşandı. Maçları 1-1 hâle geldiğinde, heyecan yükselmişken TT son maçı alarak 2-1'lik bir skorla üçüncü oldu. Böylelikle de 5.000TL'lik ödülü kaptı.

Diğer yandan cosplay etkinliği iki maçın arasına girip bir ferahlama seçeneği sundu. Gerçi farkındaysanız, bir önceki final iki güne yayılmışken tek günde düzenlenen bir etkinlik vardı karşımızda. Ama bütün olarak yine keyifli, başarılı bir etkinliğin altından kalktı Riot Türkiye. Kendilerini tebrik ediyoruz.

TBF Ne Zaman?

Şimdi sırada iki final daha var. Türkiye Büyük Finali ve yaz Mevsimi Finali. Biz ilkine bakıyoruz. Bu sene Türkiye Büyük Finali (TBF) İstanbul Ülker Sports Arena'da yapılacak. 15.000 kişilik bir salonda League of Legends heyecanını merakla bekliyor olacağız. Tarih 12 Temmuz, para ödülü havusu ise 112.500 TL.

Zengin Olan Yapımcıların Laneti

Bağımsız bir oyun yapıp, kaba tabirle "parayı kıran" oyuncular var gerçekten., Mesela Mart 2013'te Jan Willem'le birlikte Rami Ismail bir mobil oyun yayınladılar. Adı Ridiculous Fishing. Ama Ismail, ertesi sabah kalkıp on binlece dolar kazandığını öğrendiğinde mutluluğa değil de suçluluk duygusuna bırakmış kendisini. Çünkü 24 yaşındaki bu gencin annesi her sabah 6'da kalkıp işe gidiyor, gün boyu çalışıyor, akşamları gelip Ismail ve kardeşine yemek hazırlıyormuş. Ismail de, annesinin yıllık kazancından fazlasını sadece bir gecede kazanınca adaleti sorgular hâle gelmiş.

Üstelik makineli tüfekle balıkları vurduğunuz, eğlence ve zaman geçirme merkezli bir oyunla.

Ismail, alışılmış iş ve meslek tanımlamalarının dışında kalan ve kazandığı paradan dolayı toplumda yanlış bir şey yapıp yapmadığını düşünen tek bağımsız yapımcı değil. Benzer bir çöküntüyü Flappy Bird'ün arkasındaki Dong Nyugen de yaşamıştı hatırlarsanız. Ama başka isimlere de bakalım isterseniz.

Ismail'in başarısından emin olduğu The Stanley Parable, Davey Wreden'ın elinden çıkmıştı. "Paranla alacak tek bir şey bul" diye bir fikir vermiş Ismail ona. Aynı lotodan para kazanır gibi hissettiren bu durumda eldeki parayı nereye kanalize edeceğini bilememek kadar kötüsü yokmuş çünkü. Wreden, oyunu başarılı olunca gidip bir masa tenisi masası almış. Ismail ise bu yolda daha önce parasının yetmediği tüm oyun konsollarını almış. İkisi arasındaki dengesizliği az çok görmüşsünüzdür.

Tek sebebi bu mudur bilinmez ama Wreden Şubat 2014'te depresyonuyla ilgili bir blog mesajı yayınladı. İşin ilginç tarafı, başarısından üzüntü duyduğu için kendisini bir kat daha suçluyor, bunun da acısını çekiyordu. "İnsanlar sanatını sevdiği için üzülmelisin. Belki gidip para yığınında ağlamalısın". Kendi kafasında kendisine söylediği laflardan biri buymuş mesela.

Tüm bu hikâyeler sizi caydırmasın tabii. Başarılı bir oyun yapımcısı olmanın değeri azımsanamaz. Ama madalyonun böyle bir yüzü de var, görmezden gelmeyin deriz.





THIS WAR OF MINE

Marş Değil, Ağıt

"Savaşın kazananı yoktur" derler. Bu lafı her duyduğumda kocaman madalyalarını, parlak yıldızlarını, püsküllü armalarını sığdırabilmek için sırtlarına 2 beden büyük gelen ceketler giymiş muzaffer komutanlar geliyor gözümün önüne. Açılan şampanyalar, patlayan havai fişekler… Savaşın kazananı yoksa bando takımları niye bu kadar neşeli, merak ediyorum. Sahiden; savaşta kocasını kaybeden kadının dilinden dökülen ağıtla o adamı savaşa götüren marş neden hiç benzemiyor birbirine?

This War of Mine bu soruya cevap olabilecek bir savaş oyunu. Düzeltiyorum; savaş oyunu değil, savaş hakkında bir oyun. Oyunun "Savaşta herkes asker değildir" cümlesiyle biten tanıtım videosunu izledikten sonra (vimeo.com/88892328) bu iki cümle arasındaki farkı daha iyi anlayacaksınız. Ama izlemeyecek olanlar için ben de bir anlatayım: Bu hikâyede ne elinde silahla düşmanın üstüne yürüyen bir askersiniz ne de o askeri yöneten bir komutan. Savaşın içindesiniz ama uçaklarınız, bombalarınız, postallarınız yok. O uçakların üstünde uçtuğu, o bombaların 'yanlışlıkla' düştüğü şehirlerde yaşayan sivilleri oynuyorsunuz *This War of Mine*'da.

"Oyunda gündüzleri sığınakta geçirmek zorundasınız çünkü tıpkı Kosova'daki gibi keskin nişancılar bu saatlerde avlanıyor olacaklar" diyor oyunun tasarımcısı **Pawel Miechowski**. Bu oyunda kazanmak için oynamıyorsunuz, zaten kazanacak bir şeyiniz yok. Tek başarınız, ölmemek. Çünkü en basit ihtiyaçlarınızı bile elde etmek için riske atacağınız şey canınız olacak. Mesela üzerinde uyuyabileceğiniz bir tahta parçası bulmak için mayınların arasında sekeceksiniz ama sonra geceyle birlikte soğuk da bastırdığında ısınmak için o çok kıymetli yatağınızı yakmanız gerekecek…

Savaşın "adam vurmaca" diyebileceğim oyun tarafını atıp tümüyle acımasızlığına odaklanmak kolay bir karar değil. Yaşamsal ihtiyaçlarını karşılamak için olağanüstü çaba harcaması gereken insanlar gerçekten oyuncuların ilgisini çekebilecek bir malzeme olacak mı? Bugüne kadar frag'larla, headshot'larla, sniper'larla, tanklarla birlikte andığımız bir oyun türü acaba temiz su elde etmek için yağmuru bekleyen ya da karşılığında iyi bir şeyler takas edebilmek için alkol üretmeye çalışan savaş kurbanı sivillerle oynanabilir mi? Savaş oyunlarına hep uzaktaki sığınağından bakmış benim gibi siviller için cevap kesinlikle EVET. Peki ya "vuruştaki tokluk hissi" gibi kriterlere önem verenler? Bu oyundaki tek tokluk hissini, yarım kutu konservenin dibini sıyırırken yaşayacağımızı öğrenince hâlâ *This War of Mine*'ı oynamak isteyecekler mi? **-Serpil**

NASIL OYNANACAK?

This War of Mine'ın geliştiricileri oynanışın neye benzeyeceği hakkında çok şeffaf sayılmazlar. Muhtemelen altından kalkıp kalkamayacaklarını bilmedikleri şeylerin sözünü vermek istemiyorlar. Fakat oyunda tek bir kişiyi değil, bir sığınakta yaşayan bir grup insanı kontrol edeceğimizi, bunu yaparken de kişileri tek tek seçerek farklı komutlarla yönlendireceğimizi biliyoruz. Bir de PC, Mac ve Linux için hazırlandığını.

Tasarımcı **Miechowski**, oyunun hiç kolay olmayacağını çünkü savaşın doğası gereği en çok sivilleri zorladığını söylüyor. Oyunda yaralanacak, enfeksiyon kapacak, soğuktan donacak, her savaşın yanında bedava gelen leşçi çetelerden kaçınmaya çalışacağız. Ama buna karşılık, bulabildiğimiz her şeyi değerlendirmenin bir yolu olacak. "Olasılıklar sonsuz" diyor **Miechowski,** "dört yıl kuşatma altında kalan Saraybosna'da insanlar hayatta kalmayı nasıl başardıysa siz de bir yolunu bulacaksınız."

KISACA

- **Tür:** Strateji – Hayatta Kalma
- **Yapım:** 11 Bit Studios
- **Dağıtım:** Belli değil
- **Çıkış Tarihi:** 2014'te bir gün







TROY BAKER & JENNIFER HALE

Oyun İçin Dev Bir Stüdyo

Genelde ses sanatçıları, ufak birer stüdyoda kendi repliklerini ayrı ayrı ses dosyalarına kaydederler. Oyunlar genelde birden fazla dilde çıktığı için animasyonlarla eşzamanlı olarak farklı stüdyolarda, farklı dublajlar alınır. Ama bu genel çalışma prensibinin dışında bir sürece şahit olmuş Jennifer Hale.

Kendisi, aynı zamanda MGS IV: Guns of the Patriots'ta Naomi Hunter'ı seslendiriyor. Ve bunun için tüm aktörlerle bir arada çalıştığı, sanki bir film dublajının yapıldığı devasa bir stüdyodaymış. Onu en çok etkileyen iş sorulduğunda, şimdilik tepede MGS var. Şaşırdınız mı?

Son birkaç yıla bakınca, video oyunları ve sinema gibi pasif eğlence yöntemleri arasında bolca ortak nokta görüyoruz. Yönetmeninden senaristine, görsel efekt sorumlusundan görüntü yönetmenine; prosedürler neredeyse aynı. Peki ya performans sanatçıları? Tümüyle sanal olan bir dünyada, duyguyu veren kişiler birer poligon yığını mıdır, yoksa onların sanal ses tellerinden çıkıp oyun dünyasına yayılan o vurgular mı?

Oyun Kahramanları'nda bu sefer büyük tasarımcıları değil de, bu karakterlere hayat veren iki departmandan birisini, yani seslendirme sanatçılarını konuk edeceğiz. Hatta, bu ayın misafirleri ikinci dala da birazcık bulaşan, karakterlerinin motion capture'larını da yapıp onlara mimik ve jest olarak da hayat veren insanlar çoğu zaman. Benim ele alacağım iki kişi ise cinsiyetler açısından 2013'ün en yoğun çalışan kişileri. Bir tarafta **Troy Baker**, diğer tarafta **Jennifer Hale** var ve seslerini benzetemeseniz de, bu insanlar her yerdeler.

Onlarca Farklı Kimlik

Baker ve Hale'in oyun dünyasında gerçekten çok büyük bir portföyü var. Baker, video oyunlarına adım attığı *Brothers in Arms* (2005) oyunundan beri tam 135 farklı projeye ses vermiş durumda. Üstelik, bunların hepsi tekil karakterler değil. Örneğin *Batman: Arkham City*'de hem Two-Face, hem Robin, hem de GCPD memuru Whitman onunla hayat buluyor. Bu şekilde birçok farklı işin altına imza atan Baker, ortalamaya dökersek yılda 15 farklı oyunda bulunuyor. Fabrika gibi bir adam yani. Yola ilk olarak radyo reklamlarıyla çıkmış ama sonra Bleach, Naruto, Basilisk gibi animelerin İngilizce dublajlarıyla bir şekilde bizlerin dünyasına adım atmış kendisi. Çalıştığı tüm projeler 200'ün üzerinde, ama bu adam kendini tekrar etmemeye çalışıyor. Bunu da gayet güzel başarıyor.

Baker, sadece bir "ses" sanatçısı değil. Zaten konuya dair ne zaman konuşsa, işe "ses" tanımını atmakla başlıyor. "*İnsanlar bana nasıl ses sanatçısı olacaklarını sorduklarında, önce ses kavramını atmalarını öneririm*" diyor. "*Çünkü ne becerileri kullanmanız gerektiğini rolü uygulayana kadar bilemezsiniz.*"

Evet, Baker sadece kendisini havaya sokmak için değil, direkt dijital ortama aktarmak için de jestlerini kullanıyor. Özellikle *The Last of Us*'tan **Joel** ya da *inFamous: Second Son*'da **Delsin Rowe**'da olduğu gibi güncel karakterlerde de tam performans sunmuş durumda. Fiziksel olarak becerilerini göremesek de, *Bioshock: Infinite*'te **Booker DeWitt** olarak kendisini çok yorduğu, yine dillendirdiği anılardan. Bahsettiği "kullanmanız gereken beceriler" de bununla alâkalı işte. Booker'ı hiçbir zaman fiziksel olarak göremiyorsak da, sesi oturtabilmek için Baker neredeyse sahneleri bir bir oynamış.

Bunun yanında Baker oyunculukta önemli olan bir şüpheyi kafasından hiç silmiyor. Herhangi bir karakterin bir rolle özdeşleşmesinin riskini sadece sinema sektöründe değil, oyun sektöründe de gördüğümüze inanıyor. Nolan North ile Nathan Drake'in (*Uncharted* serisi) arasındaki özdeşleşmenin benzerinden kaçınıyor.

Baker'ın artı özelliklerinden birisi de dürüstlüğünde yatıyor. Oyuncuların genellikle farklılaşma çabasının, yıldız olma isteklerinin tersinde bir kişiliğe sahip. "*Gary Oldman gibi olmalıyım*" diye bir yorumu var mesela. "*(Oldman'ın) Gerçekte nasıl bir görünümü olduğunu uzun zaman bilmedim, çünkü hangi roldeyse onunla birleşiyor. Sesimle bunu yapabilirsem, doğru yoldayım demektir.*"

Zaten *Batman: Arkham Origins*'te dizginleri Mark Hammil'den aldıktan sonra Baker asla kişisel bir ego fırtınasının içine girmedi. Hatta bir süreliğine "çok aynı" olmakla suçlandı. Ama bazen, bir ses sanatçısı bir serinin bilinen karakterinin çizmelerini giyiyorsa ayaklarını sığdırmayı becerebilmeli. Baker da aynen bunu yapıyor, baştan sonra yeni bir çizmeyle sahneye çıkmıyor.

FemShep'in Sırları

Baker'ın sektördeki işlerinin sayısı gözünüze fazla geldiyse, Hale'dan bahsetmesem daha iyi belki de. Çünkü kendisi 2013 itibariyle Guinness Rekorları'nda "En üretken kadın video oyun ses sanatçısı" unvanını elinde tutuyor (Aynı unvanın erkekler için olanının lideri ise Steven Blum). Yine Baker'dan farklı olarak yaklaşık 10 sene kadar derin bir geçmişi var Hale'ın. İlk olarak *Quest for Glory: Shadow of Darkness* (1994) ile oyun dünyasına



SANA LAFLAR HAZIRLADIM

Konu Troy Baker olunca, sesin değişimi hayret uyandırıyor. Buradaki tınılar o kadar büyük bir yelpaze ki

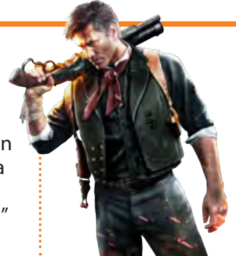
VINCENT BROOKS – (CATHERİNE)
"So much is going wrong... you've got to believe me here, okay!?"



JOEL – THE LAST OF US
"I struggled for a long time with survivin'. And you— No matter what, you keep finding something to fight for."



BOOKER DEWITT – BIOSHOCK INFINITE
"You think a dip in the river is gonna wash away the things I've done?"



Troy Baker ve The Last of Us Polemiği

Bu bayağı tehlikeli bir konu aslında. Troy Baker'ın verdiği bir röportaj öyle yanlış yerlere çekildi ki, 200'den fazla En İyi Oyun ödülünü almış The Last of Us'un yönetmenlerinden Neil Druckmann ile arasını fena hâlde açıyordu. Eğer TLOU'yu bitirmediyseniz, burayı pas geçin. Çünkü spoiler canınızı yakabilir.

Oyunun başlarında, Joel ve kız Sarah'nın son saniyelerinin olduğu bir sahne var. Bu sahnenin çekimi için yaklaşık dokuz kez başa dönülmüş, çünkü Baker'ın tanımıyla bugüne kadar hayatındaki en zor ikinci sahneymiş. Arada gözyaşlarını tutamadığı için ara talep eden Baker'ın yanında Sarah'yı oynayan Hana Hayes de her tekrarda duygu yoğunluğundan ağlıyormuş. İşte, Baker'ın tavrı ve sözleri üzerine Gamefaqs'da Druckmann'dan memnun kalmadığına dair bir başlık yaratılınca, ortalık da gerildi.

Nihayetinde Baker, kendisi olarak foruma girdi ve konunun yanlış anlaşıldığını, Druckmann'ın bugüne kadar çalıştığı en iyi yönetmen olduğunu ve o sahnede kendisini belki de asla gitmek istemeyeceği yerlere götürdüğünü söyledi. Ama o duygu karmaşasını yaşamaktan asla pişman olmadığını da sözlerine ekledi. Nihayetinde Joel'in sesi, TLOU dünyasına yeni bir ekleme yapılacaksa garantide gibi.

giriş yapmış. Baker gibi onun da yaptığı işleri dizdiğinizde animesiyle, filmiyle, televizyon dizisiyle 250 barajını aşmış oluyorsunuz.

Biraz da oyun serilerinin baş karakter yapıları ve bunların tüketici kitlesinin taleplerine göre nasıl şekillendiği düşünmek gerekli Hale'ın portföyünü değerlendirirken. Çünkü Baker'ın aksine onun imzasını attığı çok fazla ana karakter göremiyorsunuz, ya da aklınızda yer eden güçlü kişilikler çok çıkmıyor karşınıza. *Freelancer*'da Jun'ko Zane, *Metroid Prime*'da Samus Aran'ın ardından *Knights of the Old Republic*'te Bastila Shan ile Bioware macerası başlıyor aslında Hale'ın. Ki onu en net tanıdığımız rolünü de bu süreçte sunuyor bizlere: Dişi Kumandan Shepard, yani FemShep. Tabii sadece bağları yüzünden almıyor bu rolü. Bioware'ın sıkı bir deneme süreci var. "*Ben de denemelere herkes gibi katıldım, bunun sayesinde aldım işi*" diyor. Üstelik, kimi film yıldızlarının aksine bundan gocunmuyor da.

Hale'ın ilk baş karakteri değil FemShep. Sonuçta Samus da, *Jedi Acamy* için Jaden Korr'un dişi hâli de birer ana karakter. Ama FemShep, gerek Bioware'ın modern uzay operasındaki konumu, gerek yazılan replikleri açısından ayakları delicesine yere basan bir karakter. Aslında 1994'te video oyunları dünyasına girmiş birisi için 2007'de flaşları patlatacak tanıtımı yapmak biraz buruk sayılabilir. Ama Hale da, Baker gibi sanal bir karakterle bütün olduğunu, tüm işi tek başına yapmadığını çok iyi biliyor.

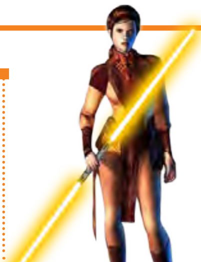
Bu ikilinin video oyunlarıyla ilişkisine baktığınızda, Baker biraz daha "oyuncu" kimlikli birisi. Sadece kendi seslendirdiği karakterlerin olduğu oyunları değil, başka isimleri de deniyor vakit buldukça. Hale, ne yazık ki "*Hiç de iyi değilim*" diyor. O nedenle Hale'ın ilham kaynağı biraz daha farklı. Başarılı bir performans sanatçısı gibi yazılan metinden, karakterin geçmiş hikâyesinden de faydalanıyor ama Hale'ın amacı özellikle fiziksel olarak kendisini birçok duruma sokmak. Doğayla iç içe olan, yorulan, tırmanışa giden, at binen birisi. O nedenle normalin dışında, bir bilimkurguda olacak durumla karşılaştığında sesine neyi yansıtması gerektiğine biliyor. Bu da aslında neden birçok gerçek dışı karakterde kendisini gördüğümüzü gösteriyor.

Hem Baker, hem de Hale sektörün içinde yeni projelerle ilerlemeye devam ediyorlar. Baker, *Batman: Arkham Knight*'ta yine Two-Face'e ses verecek, *Phantom Pain*'de Ocelot'un bir bütün olmasını sağlayacak. Hale ise *The Elder Scrolls Online*'da sürekli duyacağınız bir tını olmaya, gelecekteki bilimkurgu ya da fantezi dünyalarında güçlü bir karakterin ardında bizleri karşılamaya devam edecek. İşte bu ikili, sevdiğimiz karakteri ayakta tutan sütunlardan birisini temsil ediyorlar. En az diğer sütunlar kadar sağlam, önemli ve taşıyıcı birini üstelik. **-Sarp**

Hale'ın işlerini, özellikle yan karakterlerini buraya sığdıramayız. Hatta iki sayfa bile az gelebilir.

BASTILA SHAN – STAR WARS KOTOR

"The Jedi do not believe in killing their prisoners. No one deserves execution, no matter what their crimes."



TRISHKA NOVAK - BULLETSTORM

"I was doing pretty swell until you and Cranky the Japanese robot-man showed up."



COMMANDER SHEPARD – MASS EFFECT 2

"Once we're inside, they're going to throw everything they have at us. If we're weak, if we're slow, if we hesitate...then we'll die."



BİZ BUNLARI İSTİYORUZ!

Birileri Alpha Centauri'nin devamı gelsin mi dedi acaba?

Sid Meier's Civilization: Beyond Earth

Başlıkta Civilization yazmasına aldanmayın,basbayağı Alpha Centauri 2 geliyor! 15 yıllık özlemimiz olan AC'nin isim hakları Electronic Arts'da kalınca, yapılacak en doğru kararı vermiş Fraxis (bir miktar geç de olsa!)

Geçmişi konu alan oynanıştan ayrıldığı için Civilization fanatiklerinin hışmına uğrasa da, gelecekte ve uzayda geçen bir Civilization'ın zamanı gelmişti bence. Beyond Earth'ün çoğunluğu yabancı bir gezegende geçecek olsa da, öncülünün aksine, tüm hikaye dünyada başlayacak. Tüm uluslar kendi ellerimizle kirlettiğimiz ve yokolmaya mahkum ettiğimiz dünyadan kaçmak için devasa gemiler yaparlar. Bu gemilere ne alacağımız, gideceğimiz gezegendeki tüm gelişimimizi etkileyecek. Çeşitli bilim dallarından bilim insanları mı, hızla bina üretecek Settler'lar mı, kaynaklar mı, tohumlar mı... Karşılaşacağınız gezegende ne olduğunu da bilmediğiniz için oldukça farklı senaryolara yolaçacak bu çeşitlilik.

Gezegene ilk inen siz olduğunu için, yanlızsınız. Ve hiçbir şeyin ne olduğunu bilmiyorsunuz. Civ'lerde düşman bellidir: Herhangi bir yerden Barbar'lar saldırabilir. Ancak bu gezegende herşey dost veya düşman olabilir. Ayrıca gezegene ilk siz inseniz de, ortalama 10 turn sonra diğer uluslar da gezegenin farklı noktalarına inmeye başlayacaklar. Ve yeni dünya için çatışmalar da böylece başlayacak.

Beyond Earth'de oyunu kazanmak için beş farklı yol var. Ve bunların hepsi birbirinden çok farklı oynanışlar gerektirecek. Harmony benim en çok ilgimi çeken yol: İndiğiniz gezegendeki canlıların DNA'sını inceleyip, kendinizi o gezegene adapte olacak şekilde evrimleştiriyorsunuz bu yolda. Kazanmak için gezegenin kabuğunun altındaki bir süper yaratığa zihinsel olarak ulaşmak ve bütünleşmiş bilince ulaşmanız gerekiyor. Bu yolun haricinde Purity (gezegeni birebir dünyaya dönüştürüp tüm insanlığı buraya taşımak), Supremacy (sibernetik olarak vücuda olan ihtiyaçtan sıyrılıp dünyaya dönmek ve insanlığı kurtarmak), Contact (dış uzayda akıllı varlıkların izini bulmak ve onlarla iletişime geçmek) gibi çok değişik yollar var. Ve tabii ki, tüm düşmanları ekarte edip tek güç olduğunuz Domination da geri dönmüş.

Sonuç olacak, buradaki yarım sayfaya sığamayacak kadar fazla yenilik içeriyor Beyond Earth: Uydularla gezegeni kontrol altında tutma, çizgisel olmayan ve her yöne dağılan bir teknoloji ağacı gibi Civilization dengelerini altüst edecek güzelliklerle geliyor. Ve çok da fazla beklememiz gerekmeyecek gibi görünüyor. Sid Meier, sen çok yaşa!

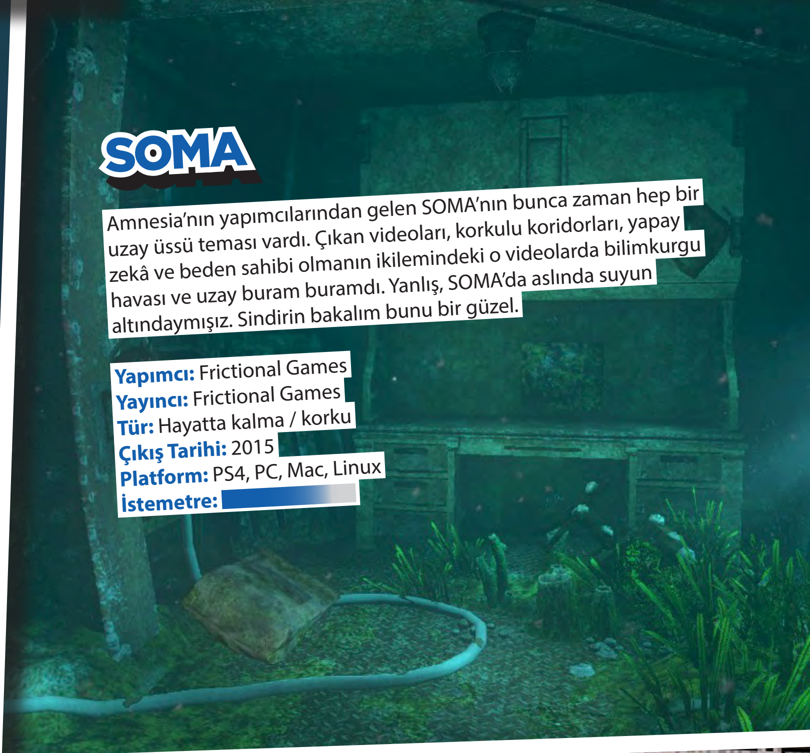
Yapımcı: Fraxis
Yayıncı: 2K Games
Tür: Strateji
Çıkış Tarihi: 2014 Sonbaharı
Platform: PC
(Gelecekte)
İstemetre:

Beyond Good & Evil 2

Çıkışını geçtik, yapım süreci bile bir yılan hikâyesine dönen Beyond Good & Evil 2'nin hâline dair yeni bir sızıntı meydana geldi. İyi de oldu. Yakın zamanda, YouTube üzerinden yapılan bir soru-cevapta Jade'in farklı bir şekilde resmedilmiş konsept görseli çıktı. Bundan kısa zaman önce de üç yeni ekran görüntüsü sızmıştı internete. İkisinin tasarımı, birbirilerini tutuyor. Ümidi kaybetmeyin, oyun geliyor!

Yapımcı: Ubisoft Montpellier
Yayıncı: Ubisoft
Tür: Aksiyon / Macera
Çıkış Tarihi: Belli değil
Platform: PC, tahminen konsollar
İstemetre:





SOMA

Amnesia'nın yapımcılarından gelen SOMA'nın bunca zaman hep bir uzay üssü teması vardı. Çıkan videoları, korkulu koridorları, yapay zekâ ve beden sahibi olmanın ikilemindeki o videolarda bilimkurgu havası ve uzay buram buramdı. Yanlış, SOMA'da aslında suyun altındaymışız. Sindirin bakalım bunu bir güzel.

Yapımcı: Frictional Games
Yayıncı: Frictional Games
Tür: Hayatta kalma / korku
Çıkış Tarihi: 2015
Platform: PS4, PC, Mac, Linux
İstemetre:

Hotline Miami 2: Wrong Number

Bağımsız oyunlarda ikinciyi görmek pek alışkın olduğumuz bir şey değil. Ama Wrong Number sadece ismi kullanarak ve yeni bir senaryoyu aynı oyun mekaniklerinin üstüne yapıştırarak gelmiyor. Yeni bir videoyla iki elde birer yarı otomatik silahı, elektrikli testereyi, yerde yuvarlanmayı falan gördük. Hotline Miami bayağı bir değişmiş şekilde geliyor, bekliyoruz.

Yapımcı: Dennaton Games
Yayıncı: Devolver Digital
Tür: Aksiyon
Çıkış Tarihi: Üçüncü Çeyrek 2014
Platform: PC, PS3, PS4, PS Vita, Mac, Linux
İstemetre:

WARGAMING.NET LEAGUE BÜYÜK FİNALLERİ

Varşova'yı Tanklar Bastı, Bu Sefer Centilmence

Yerinde duramayan derginizin, gezmeyi en çok seven editörü olarak bu ay önümde iki fırsat vardı. Ya Paris'e gidip *Watch_Dogs* oynayacaktım ya da 4 – 6 Nisan arasında Varşova'ya gidip *World of Tanks* büyük finallerini izleyecektim (hayat bize tatlı biliyorum ama 16 sene nefes almadan çalışınca o kadarı da olsun artık =). Dedim ki kendime, birkaç ay sabredersem evde sakin sakin oynarım *Watch_Dogs*'u zaten ama *WoT*'in ilk büyük finali bir kere yaşanacak.

Bugüne dek onlarca turnuva gördüm (ki çoğunu organize de etmiştim) ve hâlâ elden geldiğince büyük etkinlikleri izlemeye çalışıyorum. Ama birkaç internet yayını dışında *World of Tanks* turnuvaları benim için de yeniydi ve açıkçası neyle karşılaşacağımı çok da bilmiyordum. Bunun sebebi *Wargaming* bugüne dek binden fazla turnuva düzenlese de bunların hayli dağınık olmasıydı. Zaten *Wargaming.net League*'i de bütün bu turnuvaları bir çatı altında toplayıp küresel bir şampiyonaya çevirmek için geçen sene Şubat ayında duyurmuşlardı. Farklı seviyelerde çevrimiçi ligler ve yıl içinde gerçekleşen bölgesel etkinliklerden oluşan bu büyük organizasyona toplamda 200.000 *WoT* hayranı katıldı ve bunlardan 98 tanesi, yani 14 takım Varşova'daki büyük finale katılma hakkı kazandı. Finallerde Wargaming.net League'in bölündüğü altı bölge ikişer takımla temsil edilirken iki takım da davetli olarak katılıyordu ve toplamda 300.000$'lık para ödülü için mücadele ettiler.

eSpor'a servet yatırıyorlar

Turnuva öncesinde düzenlenen basın toplantısında Wargaming CEO'su **Victor Kislyi** oldukça samimiydi: "*Biz World of Tanks'ı bir eSpor oyunu olarak geliştirmedik, başlangıçta aklımızda hiç yoktu. Turnuvalar ve eSpor oyunculardan gelen bir talepti. Biz de oyunu bu konuda geliştirmek için çalışıyoruz ancak önümüzde yapılacak çok şey var*". Demek ki söz konusu olan eSpor olunca Wargaming de benim gibi neyle karşılaşacağından çok emin değil diye düşündüm. Ancak Victor sözlerine "*Bu sene eSpor* için toplamda 10 milyon dolar harcayacağız" diye devam edince, eh dedim, bu kadar para harcadıklarına göre bir planları olsa gerek.

Öğlene doğru, maçların başlamasına daha vakit olmasına rağmen Polonyalı gençler turnuvanın düzenlendiği bin kişilik sinema salonunda yer bulabilmek için uzun bir kuyruk oluşturmuştu bile. Gösterdikleri bu heyecan biraz da turnuvanın ilk maçını Polonya'dan ev sahibi Lemming Train'in yapacak olmasındandı. Ancak Lemming Train turnuvaya ev sahibi kontenjanından davetli olarak gelmişti, yani Avrupa elemelerinden çıkamamıştı, rakipleriyse Avrupa ikincisi Synergy'ydi. İlk maçtan Polonya misafirperverliği nereye kadar göreceğiz dedim içinden, Synergy tokadı basınca da salon dolacak mı bakalım?

Ancak biz daha bu sorunun cevabını bulamadan turnuvanın çehresi değişiverdi. İnternetten canlı yayının başlamasıyla Wargaming olayı şova döktü. Sinema fuayesine kurulan stüdyodan yorumcular ve içerideki maç sunucularıyla kaliteli bir yayına başladılar. Bu Wargaming'in ilk büyük eSpor etkinliği olsa da, harcadıkları emeğin salondakilerden çok evlerinden izleyen hayranlar için olduğunu kavramışlardı belli ki, bu yüzden çok ince çalışılmıştı. Kendimi karanlıkta oturmuş internete verilen yayını dev sinema perdesinden izlerken bulunca, patlamış mısır lazım dedim. Mısır iyi gider bunun yanında.

Yedi tank var ikisi yalan

World of Tanks maçları yedi kişiyle yapılıyor. Oyuncular sekizinci seviyeyi geçmemek şartıyla diledikleri tankı seçebiliyor ama tankların seviyelerinin toplamda 42 olması gerekiyor. Bu yüzden sekizinci seviyeden beş tank ve birinci







seviyeden iki tank (genelde T1) tercih ediliyor. Bu seviye farkı yüzünden takımları beş asıl oyuncu ve iki çerez olarak da görebilirsiniz. Ama yedikleri ilk mermide dağılan bu çerezler hızla ön saflara geçip düşman tanklarının yerini tespit ettiklerinden çok daha zor ve kritik bir rolleri var. Eğer T1'lar uzun süre hayatta kalmayı başarır ve düşmanı tespit edebilirlerse takımlarına çok büyük bir avantaj sağlıyorlar. Ayrıca 10 dakika süren maçlar genelde 7 dakika boyunca takımların kamp kurup birbirini beklemesi ve son üç dakikada kıyametin kopması şeklinde oynandığından, ilk yedi dakikada yaşanacak bir heyecan varsa bunu T1'lar yaratıyor.

Ben mısırımı alıp geldiğimde maç daha başlamamıştı. Belli ki 14 tankı maça sokmak vakit alıyordu. Ancak maç başladığında tam da az önce anlattığım şey oldu. Lemming Train, Synergy'nin T1'larından birini yakalayıp hakladı. Görüşü daralan Synergy savunmayı tercih etti ama Lemming Train iki koldan saldırınca ve Synergy bu kollardan birini zamanında göremeyince ilk maçı verdi. İkinci maçı Synergy alsa da Lemming Train üçüncü maçı kazanıp rakibini 2:1'lik skorla eledi. Ev sahibi takımın galibiyeti salonu sevince boğarken ben de ilk maç tahminimde yanılmış oluyordum (Bir maçı da tutturdum mu acaba?).

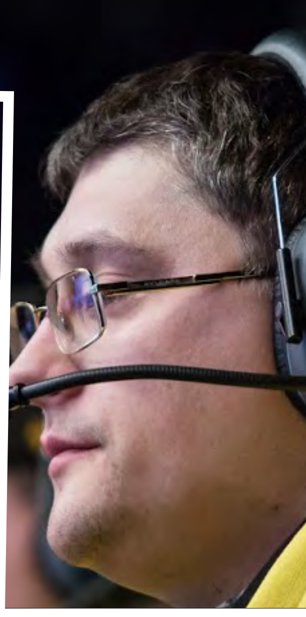
İlk gün maçları bölgelerinde ikinci olan veya davetli sekiz takımın iki gruptaki elemeleriydi. Bölgelerinde birinci olanlar zaten son sekize kalmış sayılıyordu. Yani ilk gün gruplarından çıkmayı başaran iki takım, dünyanın en iyi sekiz takımı arasına girmiş olacaktı. Söz konusu *WoT* turnuvası olunca iki bölgenin sözü geçer, eski Sovyet ülkelerinin oluşturduğu CIS bölgesi ve Avrupa. Henüz Amerikan ve Asyalı takımların pek bir iddiası yok. Avrupa ikincisi Synergy'yi boşuna desteklemiyordum anlayacağınız. B grubunda ise CIS'in ikincisi olan Rusya'dan The Red Rush: Unity iddialıydı ve zorlanmadan grup birincisi olmayı da başardılar. Ancak A grubunda işler daha heyecanlıydı, Lemming Train ikinci maçını kaybetse de, kaybedenler grubunda tekrar Synergy ile karşılaştı, ikinci kez zafer kazandı ve grup finalini de alarak son sekize kalmayı başardı. Böylece bütün gün ilk maçtan tokat yer dediğim takımın çatır çatır son sekize gidişini izledim.

İkinci gün artık karşımızda en iyi sekiz takım vardı. En iddialı iki takım Rusya'dan NAVI ve Avrupa bölgesinden Virtus.pro'ydu. Aslına bakarsanız iki takımın uzun bir geçmişi var ve Virtus.pro da Rusya'dan. Bu arkadaşlar NAVI'den dayak yiye yiye bıkmış, geçen sezon başında Avrupa bölgesine taşınmışlardı. Şimdi ezeli rakiplerinin karşısına Avrupa şampiyonu olarak geliyorlardı. İkinci gün maçları bu iki takımın şovu şeklinde geçti. Virtus.pro diğer Rus takımı The Red Rush: Unity ve Amerika'dan katılan Fnatic'i kaybedenler grubuna yollarken, NAVI de Güney Asyadan PvP Superfriends ve Lemming Train'i ezip geçti.

Meydan Rusların

Böylece üçüncü günün ilk maçında iki büyük takım kazananlar finalinde karşılaştılar. Kıran kırana geçen maçı 3:2'lik skorla Virtus.pro alınca kıyamet koptu hâliyle. Boynuz kulağı geçti yorumları yapıldı, NAVI'nin hükümranlığı bitti mi diye soruldu. Ancak turnuva bitmemişti. Kaybedenler grubuna düşen NAVI'yi burada azimle ilk günkü elemelerden gelen The Red Rush: Unity bekliyordu. Anlayacağınız ilk üç takımın üçünün de Rusya'dan olacağı kesinleşmişti artık. Geriye tek bir soru kalmıştı, hangi Rus takımı birinci olacak. NAVI kaybedenler finalini kazanıp Red Rush'ı eve yollayınca yine iş devlerin savaşına döndü.

Virtus.pro avantajlıydı, kazananlar grubunun galibi olarak geldiğinden maça bir sıfır önde başlıyordu. Ancak finalin çok heyecanlı geçen ilk maçını NAVI fırtına gibi saldırıp tek bir tank bile kaybetmeden kazanınca durum beraberliğe döndü. Sonraki üç maç ise kelimenin tam anlamıyla sıkıcı ve hüzünlüydü. Beraberliği kazanır kazanmaz NAVI yatıp bütün haritaları ölümüne kamp kurarak tek bir kazanma gayreti olmadan oynadı. Planları belliydi, üst üste berabere kalarak finali eşitlik bozma maçına bırakmak. Çünkü eşitliği bozacak bu ekstra maç farklı bir modda oynanıyordu ve belli ki buna çalışıp gelmişlerdi. Virtus.pro üç maç boyunca saldırdı ve her şeyi denedi ama haritanın bir köşesine gömülen NAVI'yi yerinden çıkarmayı beceremedi. Maçlar gittikçe sıkıcılaştı ve bir saat boyunca park etmiş tankları izledik. Eşitlik bozma maçını planladığı gibi NAVI kazandı ve turnuvanın büyük ödülü olan dev kupa Monolith'i evine götürdü. Ancak *World of Tanks*'ın ilk büyük kupasını kazanırken hayli prestij ve hayran kaybettiklerini söylemek yanlış olmaz. **-Tuğbek**







DAHA GENİŞİ YOK MU BUNUN?

Hazır günlerce tank savaşına maruz kalmışken Wargaming gelin sizi gerçek tanklarla da tanıştıralım dedi, askeri müzeye götürdü. Gün boyu silahlarla, uçaklarla, tanklarla oynadık. Sürmeme izin vermeseler de bir tankın şoför koltuğuna bile geçtim. Şu kadarını söyleyeyim, İkinci Dünya Savaşı'nda tankçılık çekilmez eziyetmiş. Ömrümün en klostrofobik deneyimlerinden biriydi. Ben bu boyumla sığamadım, başım dışarıda kalmış tepemdeki asker *"Gir gir"* diyor, *"sığarsın"*. Ulan ben hatchback dar sığamıyoruz diye dertleniyorum, hobbit olsam giremem ki buraya. Kaolalara mı sürdürüyordunuz bunu? Üstelik şoförün bütün görüş alanı 3cm'e 5cm'lik bir pencere. O pencereden yolu görücen de tankı dağa bayıra çıkarıcan.





TEBRİKLER PANSY!

Wargaming internet üzerinde çok iyi bir turnuva yayını gerçekleştirdi. Özellikle maçları sunan Lauren "Pansy" Scott'a buradan takdirlerimi iletmek isterim, hem bu kadar güzel ses tonu olan, hem oyuna böylesine hâkim, hem de bu kadar nokta atış yorumlarla maç sunan birini ilk defa görüyorum. Kesinlikle bütün etkinliğin yıldızıydı.



2015 Finalini İstanbul'da yapıyor muyuz?

Wargaming'in eSpordan sorumlu direktörü Mohamed "MO" Fadl ile oturduk, hem eSpor'a bakışlarını hem de geleceğe yönelik planlarını konuştuk.

TO: Wargaming olarak eSpor konusunda neler yapabileceğiniz konusunda halen bir kafa karışıklığı var mı yoksa somut ve sağlam bir plan geliştirebildiniz mi?

MO: Elbette bir planımız var, bu konuda güçlü bir vizyon ve strateji geliştirdik. Ancak eSpor hızla gelişiyor, eSpor'un iki sene sonra nerede olacağını kestirmek çok zor. Eğer bütün firmalar eSpor'u desteklemeye devam ederse, eSpor'un televizyondan yayınlanan popüler bir spor dalı hâline geldiğini görebiliriz. Yani vizyonumuz yakın gelecekte insanların oturma odalarının doğal bir parçası hâline gelebilmek.

Büyük yayıncıların kendi turnuvalarını organize etmesinden memnun musunuz, yoksa WCG benzeri bir çatıda bir araya gelmeyi mi tercih ederdiniz?

Bu zor bir soru, çünkü biz başlayalı henüz bir sene oldu. eSpor bizim için hâlâ üzerine titrenmesi gereken bir bebek gibi. Elbette günün birinde küçük, büyük bütün yayıncıların bir araya gelip çok büyük bir organizasyon düzenlediğini, dev bir oyun olimpiyatları oluştuğunu hayal ediyoruz. Ama ilk adımlarımızı çok sağlam atmalıyız.

Bu söylediğin zaten 15 senedir olan bir şey, CPL, ESL, WCG…

Evet, uzun zamandır eSpor organizasyonları var ama zamanlama çok önemli. Cep telefonları da 10 senedir vardı ama çok az insan kullanırdı, şimdi küçük çocukların bile elindeler. Bu doğal olarak gelişecek, eSpor herkesin günlük yaşamının bir parçası haline geldiğinde devamı da gelecek. Ama bugünden bunu yapmak için zorlarsak kaş yaparken göz çıkarabiliriz.

Peki World of Tanks sence eSpor'a ne kadar uygun?

Bence çok iyi bir eSpor oyunu olma potansiyeline sahip. Ancak şu an çözülmesi gereken sorunlar var, bu konuda çok açığız. Ancak *WoT*'ın çekirdeğinde PvP var ve Free-to-Win modelimiz sayesinde herkes aynı şansa sahip, *WoT*'da yeteneğiniz ve takım oyununuz kazanmanın tek yolu. Elbette izleyici ve turnuva modu daha gelişmeli, bu konuda adımlarımızı atıyoruz. Topluluğun ve profesyonel oyuncuların önerilerini dinliyoruz. Bugün hedefimiz bir numara olmak değil, derdimiz bu konuda liderlik edebilmek.

Sanırım şu an en büyük sorunu sotelenme. Beş dakika boyunca park etmiş tankları izlemek sıkıcı.

Katılıyorum, takımlar elbette kazanmak istiyorlar ve şu an sotelenip fırsat beklemek çok güçlü bir strateji. Bunu iki tarafta çözümü var. Birincisi oyunun geliştirme ekibi olarak oturup, eSpor modumuzu bu faktörü ortadan kaldıracak şekilde nasıl geliştirebiliriz, bunu düşünmeliyiz. Aynı zamanda turnuva yapısında takımları daha aktif olmaya yöneltecek çözümler bulabiliriz.

Gelecek sezonda nasıl değişiklikler olacak?

Henüz her şey kesinleştirmedik ama 2013-14 üç sezon üzerinden oynanacak. Bazı bölgelerdeyse daha uzun iki sezon şeklinde gelişecek. Ayrıca bir All-Star şampiyonası düzenlemeyi düşünüyoruz.

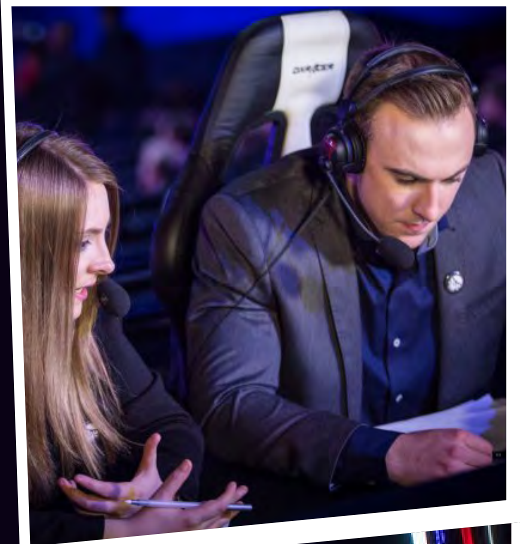
Peki, Türkiye için planlarınız var mı? **Topluluk etkinlikleri** düzenlediniz ama henüz **eSpor** için hiçbir şey yapmadınız.

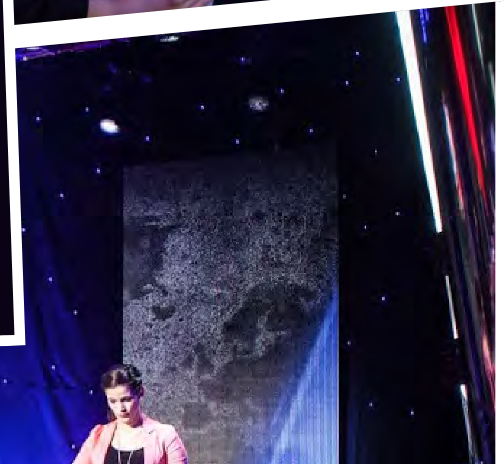
Türkiye'de şimdiden eSpor takımları oluştu, *WoT* topluluğunuz çok güçlü ve çok mücadeleci, bunu hızlı fark ettik. eSpor koordinatörlerimizden Atilla, takımlarla direkt iletişim içinde. Ama sonunda bu Türk oyuncularına bağlı. Gelişir ve dünya üzerindeki takımlara kafa tutabilecek takımlar çıkarırlarsa kimsenin Türkiye'yi pas geçebileceğini sanmıyorum. Hâli hazırda Avrupa ligine katılabiliyorlar, gelsinler, oynasınlar. Peki, rakiplerine kafa tutabilecekler mi? Bu tamamen Türk oyuncularına bağlı.

Yani bu mücadele çağrısına cevap verirlerse İstanbul'da da bir final görebiliriz.

Neden olmasın? Bu etkinlik için Varşova'yı seçtik çünkü ihtiyacımız olan her şeyi sağlıyordu bize. İstanbul çok güzel bir şehir, ihtiyaç duyduğumuz tüm alt yapıya sahip, büyük finallerimizden birini de İstanbul'da düzenleyebiliriz. Ama bunun için öncelikle topluluğun, kitlenin hazır olması gerekiyor.









SIMCRAFT
PARODIES ARE EASY!

Minecraft'lı The Simpsons Notch'u Mutsuz Etti

Popüler kültürde yer ediyorsanız ve işinizi iyi yapıyorsanız, bir şekilde The Simpsons'ın parçası olursunuz. Bu gerçekleştiğinde de gururlanırsınız, içinizi bir mutluluk sarar, hatta gözleriniz bile yaşarabilir.

Ama Minecraft'ın yapımcısı Markus 'Notch' Persson'a bu olmadı. The Simpsons'ın başlangıcı Minecraft temasına büründüğünde, Persson kendisini pek de heyecanlanmamış. Gerçi kendince hoşgörü gösterip Twitter'dan "Hâlâ evde yaptığım küçük bir oyun olduğunu düşünüyorum. Tüm bunların olması çok garip." Yazmış ama silkelen ve kendine gel Notch. Çıplak şekilde yollarda koştursan yeridir.

Star Wars Elden Gidiyor!

Lucasfilm'in Disney tarafından alınması, Star Wars'un isim haklarının Mickey ile yan yana durması yetmezmiş gibi şimdi de film dışı her şeyin ipi çekilmek üzere. Mart ayında fısıltısını ALT sayfalarında iletmiştik, şimdi kesinleşti: 6 film ve The Clone Wars dışındaki her şey (Yani Expanded Universe) çöpe gitme tehlikesinde. Şimdilik, 6. Filmin sonrasındaki yazılı içerik kesinlikle gitmiş durumda. Ama Knights of The Old Republic gibi oyunlara (ve kitaplara, çizgi romanlara) konu olmuş dönemler için bir kesinlik yok.

Şimdilik Star Wars: The Old Republic hayatına devam ettiği ve KOTOR senaryolarından beslendiği için tehlike gözükmüyor. Ama ilerleyen günlerde, Star Wars'a dair sevdiğiniz ek ne varsa biçilip yok edilebilir. Güç bizimle değil artık. Disney parayı basıp Güç'ü satın aldı…

Festivaller Sadece Üniversitelerden Çıkmıyor

Bu sayfalarda sürekli üniversitelerin festivallerini görüyorsunuz ama bu sefer sahneyi daha küçük ama bir o kadar da maharetli arkadaşlarımıza bırakıyoruz. İstanbul Erkek Lisesi'nin organize ettiği ve 14.'sünün bu yıl yapıldığı Sporfest '14, Haziran ayında katılımcılarını bekliyor. Bakalım kendilerini nasıl anlatacaklar:

İEL Spor Şöleni (Sportfest) katılımcılarına 9 - 13 Haziran tarihleri arasında harika bir hafta sunmanın peşinde. Oyun konsollarının, şişme oyuncakların, paintball, bubble football, super jumper gibi eğlencelerin ücretsiz olarak denenebileceği ve yurtiçi - yurtdışı sporcuların katıldığı turnuvalarla Sportfest' te spor, teknoloji ve eğlence harmanlanarak katılımcıların beğenisine sunuluyor.

Tümüyle İEL bahçesinde açık havada gerçekleşecek festival tam anlamıyla eğlencenin kalbi olacak. Bu eğlenceyi kaçırmak istemeyeceğinize eminiz. Ayrıca bu yıl üçüncüsü düzenlenecek olan ünlü Dj performanslarıyla sizleri #sınırlarınıyoket' meye davet ediyor.

Festivalin Twitter hesabına http://tinyurl.com/sporfest adresinden ulaşabilirsiniz. Unutmayın 9 – 13 Haziran tarihleri arasında kimseye söz vermeyin çünkü o hafta baştan sona eğlenceyle dolu olacak.

Her ay sağdan soldan bir şeyler öğreniyoruz ve **10 tanesini** bu sayfada topluyoruz!

01 1500 Kişilik Simülasyon

Sürekli internete bağlıyız, gözümüzü telefonlarımızdan ayıramıyoruz. Peki, bu hayatı nasıl etkiliyor? Japonya'da bir simülasyon, Tokyo'daki Shibuya yay geçişinde 1500 kişinin telefonuna bakmasının hayatı nasıl felç ettiğini gösteriyor. Filmlere konu olan bu meydanda her şey kilitleniyor tahmin edeceğiniz üzere. Hayır, bunu tahmin ediyorduk. Simülasyon olmadan inanmayan mı vardı?

02 NPR'nin 1 Nisan Şakası İnanılmaz

Belki de en yaratıcı 1 Nisan şakasıydı. Uluslararası bağımsız medya örgütü NPR'nin Facebook sayfasında "Amerikalılar neden artık okumuyorlar?" adıyla bir görsel yayınlandı. Görselin içinde de insanlara yorum yazmamaları, sadece beğeni yapmaları söyleniyordu. Altındaki sayılamayacak kadar fazla yorum da ne kadar iyi okuyucu olduğunu söyleyen insanlarla doluydu. Siz de göz gezdirip kıs kıs gülün: *http://tinyurl.com/ogz-npr*



03 Bitcoin'de Son Nokta: Dogecoin

Ünlü internet meme'i Doge'yi bilmeyen kalmamıştır herhalde. Ama biz işi sağlama alalım, linki sıkıştıralım: *http://knowyourmeme.com/memes/doge* Ama konumuz, Doge'nin bağlı olduğu başka bir çılgınlık: Bitcoin. İkisini birleştirirseniz ne olur? Dogecoin. Gerçekten var böyle bir para birimi, şaka değil: *http://howtodoge.com/*

04 Mario Kart Oynamayın, Yaşayın



Tokyo'da delilik görmekten sıkılamazsınız. İşte bir tane daha. Japonya'da yaşayan yabancıları bir araya getiren "Tokyo Gaijins" grubu, insanları ısındırmak için çeşitli aktiviteler yapıyorlarmış. Bunlardan biri de normal yollarda kullanmaya uygun go-kart araçlarıyla Mario Kart'ı canlandırmak. Mart'ta ve Nisan'da birer etkinlik yapan grup Shibuya'da turlamışlar. Nintendo konsolları bizde yok, bize gelin!

05 Simülasyonlarda Son Nokta!

Tamam, bu ay Goat Simulator oynayan insanlar olarak eleştiri hakkımızı saklı tutabilirdik ama tutamadık. Resmen orta sınıfın tüm mesleklerini bir bir çocuklara aşılamaya çalışan firmaların simülasyon manyaklığıyla karşı karşıyayız. Ne eksikti? Hemen söyleyelim: Kurye simülasyonu. Hem de 9.99 euro!



06 Torrent'ten İndirmesi Serbest Oyunlar

Bunca yıl korsana karşı duran biz, birazdan size torrent kullanmanızı önereceğiz. İşin ilginç tarafı utanmıyoruz, çünkü The Pirate Bay Bundle'ın amacı da bu. İçinde irili ufaklı 101 oyunun olduğu ve yapımcıları tarafından izinli olan bu bundle sizleri bekliyor. İndirme niyetindeyseniz, linki burada: *http://tinyurl.com/ogz-pirate*



08 GTA V'te Fotoğraf Sanatı: Crossroads

Vimeo'da ilginç bir video (vimeo.com/90114353) yakalayıp izleyince, Benoit Paillé bir fotoğrafçının eşsiz işiyle karşılaştık. GTA V'te çektiği fotoğrafları gerçek dünyayla birleştirip, farklı makinelerle farklı konseptler yaratan bu adam müthiş bir iş ortaya koyuyor. Fotoğrafın aslında gerçek olmadığını, çekilen şeyin de olmak zorunda olmadığını belirten Paillé, aklımızı başımızdan aldı.

07 Senran Kagura Burst İle Anneye Yakalanmak

Adabını bilmeyen gençlerin hali de bir başka oluyor. Avrupa'da yayılmaya niyetli Senran Kagura Burst'ün son reklam serisi kaş kaldıran cinsten. 3DS oyununu oğullarının odasında bulan annelerin yakarışlarını, göz yaşlarını ve üzüntülerini (yok yok, o kadar da değil) gösteren bu reklamlardan favorimiz burada: *http://tinyurl.com/ogz-senran*



09 3D Yazıcıdan Minecraft Yaratmak

Bazı hikâyelerin tavuk / yumurta ikilisine dönmesi insanı şaşırtıyor. Bile bile çıkmaza girmek gibi. Minecraft'ın bilgisayar ekranından 3D yazıcılarla dünyamıza gelmesinin manasını sorguluyor insan.

Mineways ile Minecraft dünyasını yazan Dave Russel'a kıl olduk biz. Nisan ayında Cambridge'de bir karnavalda insanlarla buluşan bu modelleri hiç ama hiç sevmedik (ofiste kıskançlığın bini bir para).



10 4 Yaşındaki Çocuğa Star Wars İle Elveda

Bu birazcık hüzünlü olacak, hazır olun. İngiltere'de beyin tümörü yüzünden 4 yaşında hayatını kaybeden Jack Robinson'un birkaç hayali vardı. Bunları gerçekleştiren çocuğun son isteği Star Wars temasıyla gömülmekti. Stormtrooper'lardan oluşan bir kortejle, Star Wars logolarıyla kaplı tabutuyla istediğine kavuştu. Ah be evlat, düğününü Star Wars temasıyla yapsaydın, gözümüze de toz kaçmasaydı…

WATCH_DOGS

KAHRAMANLAR ÇAĞI ÇOKTAN GERİDE KALDI

– FURKAN FARUK AKINCI

Siz artık bir birey değilsiniz. Hepiniz birbirine bağlanmış iletkenlerin içinde gezinen, alışkanlıkları, eğilimleri, hayalleri dijital depolama araçlarında saklanan veri kalıntılarısınız. Dijital ortama bağlandığınız andan itibaren her şeyiniz kayıt altına alınıyor ve tanımlanmaya başlıyorsunuz. Varlığınız, şirketlerin müşterisi olduğunuz sürece geçerli. Eğer günün birinde çulsuz kalır ya da ölürseniz, dijital kalıntınız geçmişinizin soluk bir gölgesi olarak kalacak. Ölümsüzlüğü isteyen Achilleus'ün, tanrılarla birlikte göklere yükselmek isteyen Caesar'ın tarihten taşan hikâyelerinin, destanlarının aksine, sizi o dijital çöplükte kimse bulamayacak. Eğer günün birinde içinde bulunduğunuz bu sisteme karşı çıkmak isterseniz, sizinle ilgili toplanan her bilgi aleyhinizde kullanılabilir. Bugün yüzünüze gülen her platform, yarın bir gün defterinizi dürebilir. Yo hayır, sevgili dostlar… Düşmanın akan terini gördüğünüz, kanını kokladığınız, göğüs göğse çarpıştığınız kahramanlar çağı çoktan geride kaldı. Artık gün, küçük şeytanların günü…

Peki ya o sistemin içine sızabilseydiniz? Size dayatılan kuralların, biraz da sizin lehinize çalışmasını sağlayabilseydiniz; hatta onları eğip bükebilseydiniz, o zaman ne olurdu? Sistemin bir açığından içeri süzülüp kontrolü bizzat ele alsaydınız neleri değiştirirdiniz? O küçük şeytanlardan biri mi olurdunuz yoksa mitolojik kahramanların ruhunu yaşatırcasına savaşır mıydınız?

Aiden Pearce savaşmayı seçenlerden… *"Kontrolden çıktığımı söylüyorlar, hiç bu kadar kontrollü olmamıştım"* diyor Aiden… Hayatının kontrolünü tamamen eline almış olsa da, onu saran sistemin sürekli peşinde olduğu gerçeğini değiştiremiyor…

DİJİTAL ROBIN HOOD

İşinde en iyilerden olan hacker Aiden Pearce, sistemin dışında yaşayan bir hırsız. "Hırsız" derken gidip banka soyanlardan değil… İşi önemli verilere ulaşıp bunları "ilgili" yerlere teslim etmek… Eh, her çetrefilli işin bir de büyük riski var. Aiden tüm bu veri trafiğinin içinde hiç görmemesi gereken bir şeye şahit oluyor. Bunun üzerine de "birileri" için korkunç bir tehdit hâline geliyor. Bir süre devam eden köşe kapmacanın ardından Chicago'nun tüm pis işlerinin kontrolünü elinde tutan kirli eller, Aiden'ın ailesine kadar bulaşıyorlar ve maalesef Aiden'ın kardeşinin küçük kızı Lena, düşmanlarının elinde hayatını kaybediyor. Bu noktadan sonra Aiden, tüm yeteneğini ve çevresini Chicago'nun yeraltı dünyasını deşifre etmek için kullanmaya yemin ediyor. Fakat önünde insan kaçakçılarından tutun, hükümet içine sızmış kirli bürokratlara kadar bir dolu güçlü ve kirli insan duruyor…

Bundan yaklaşık iki yıl önce sessiz sedasız Ubisoft oturumunu izlerken bir anda açıklayıvermişlerdi *Watch_Dogs*'u. Etrafımdaki oyun basınının verdiği tepkiyi hiç unutamam; koca salonda öyle bir hava oluşmuştu ki *"Tamam"* demiştim, *"bu oyun ezber bozacak."* Bütün E3 boyunca aklımdan çıkmamıştı izlediğim şey… Bütün bir şehrin kontrolünü alma fikri beni fena hâlde gaza getirmişti. İki yıl boyunca oyunu azıcık da olsa deneyeceğim günü bekledim.



Şu an oyunu kesintisiz beş saat kadar oynamış biri olarak yazıyorum. Peki, çıkışına bir ay kala durum nasıl? *Watch_Dogs* bıraktığı o ilk intibaın hakkını verebilecek mi?

Paris'te dünya oyun basınından birçok dostla birlikte, *Watch_Dogs* için özel hazırlanmış bir salonda sıra sıra dizilmiş PS4'lerde oyunu oynayacağız. Loş salonun içinde tansiyon oldukça yüksek; sanki oyun oynayamayacak, topluca federal bankanın firewall'unu kırmaya çalışacağız. Kısa bir sunumun ardından nihayet Aiden'ın kontrolü bana geçiyor. Bir spor salonunun malzeme odası gibi bir yerde, serserinin birini konuşturmaya çalışıyorum; belli ki Aiden için ölümcül bilgilere sahip. Sahnenin geçtiği yerin koca bir stadyum olduğunu anlamam uzun sürmüyor. Sorgu mekânından elleri kirli çıkan Aiden'ın imdadına Jordi Chin yetişiyor. Jordi, Aiden işleri biraz karıştırdığı zaman ortalığı toparlamaya gelen, işini iyi yapan ancak biraz da aklı evvel, garip bir tip. Aiden'ın ortamdan kaçabilmesi için biraz "karışıklığa" ihtiyacı olduğunu düşünen Jordi, ortama polisleri çağırıyor! Akabinde, koca bir stadyum dolusu insanın ve hemen her köşeyi tutmuş polis ekiplerinin arasından kaçabilmek için Aiden'ın tüm yeteneklerine ihtiyacım olduğunu fark ediyorum. Bu arada da Chicago'ya iyiden iyiye ısınmaya başlıyorum galiba.

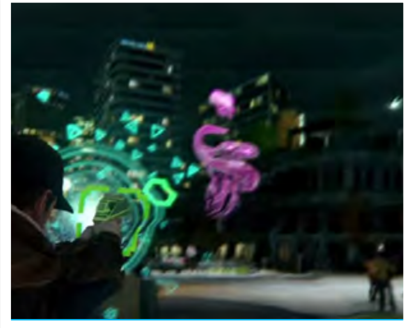
Aiden'ın her şeyi elindeki akıllı cihaz. Tam olarak "telefon" diyemiyorum çünkü cihazın neler yapabildiğini gördükten sonra dilim varmıyor. Aiden yeteneklerinin çok büyük bir kısmını bu akıllı cihaza borçlu. Örneğin daha stadyumdaki karmaşa henüz başlamışken, bir elektrik kesintisine ihtiyacım oluyor; güç kaynağına kısa devre yaptırmam lazım ama gitmem gereken yolun üzerinde polisler cirit atıyor. Güvenlik kameralarını birer birer hackleyerek rotamın üzerinde neler var görebiliyorum. Hatta etrafı iyice tarayıp açılacak kapı varsa şifrelerini, bilgi alınacak polis memuru varsa tespitini yapabiliyorum. Eğer kör bir nokta varsa, birbirini gören bir kameradan diğerine atlamam mümkün oluyor; resmen bir veri kümesi haline gelip kablolar arasında akabiliyorum kısacası. Böylece Chicago'nun sayısal dünyası bana kapılarını ufak ufak açmış oluyor. Ben de Aiden'ın hem casusluk, hem de veri işleme konusundaki yeteneklerini kullanarak koca stadyumu karanlığa boğup kimsenin ruhu duymadan kaçıyorum.

DİREKSİYON DERSLERİ

Sonraki sahne, araca atlayıp sıvışmak… Yaya gezen polislerden kaçmak neyse de, araçlarıyla sürekli devriye gezenlerden yırtmak başta bir zahmetli. *Watch_Dogs*'ta polisler hemen öyle üzerinize çullanmıyorlar. Eğer kendinizi onlara göstermeden abluka bölgesinden çıkabilirseniz, hiç gürültü koparmadan yırtabiliyorsunuz. Devriye rotalarını radarınızdan takip edip, aracı saklayarak ilerlerseniz dramaya çok gerek kalmadan sıvışabiliyorsunuz. Bu arada yeri gelmişken söyleyeyim, araç kullanmak *GTA*'da olduğundan daha zor; araçlar daha bir ağır, ince manevra yapmak, viraj almak öyle kolay değil. Belki de alışmak gerek.

Son dönemlerdeki her Ubisoft oyununda olduğu gibi her köşe başından görev yağıyor. Bu nedenle ekran çok kalabalık ve dikkat dağıtıcı olabiliyor kimi zaman. Sokakları adımlamaya başladığınız an yapabileceğiniz tonla şey göreceksiniz. Akıllı cihazın profil sistemi oyunun en ilginç detaylarından biri. Gerçekten çok ilginç bir rastlantısallık sistemi geliştirmişler: Oyunda bir kere denk geldiğiniz birine bir daha rastlamıyorsunuz. Profilleme sistemini açtığınızda, sokaktaki herkesin işini, yaşını, gelirini görebiliyorsunuz. Dilerseniz basit bir tek tuş hamlesiyle karşınızdaki kişinin hesabından para yürütüp kendi hesabınıza aktarabiliyor ve bir ATM'ye giderek bunu anında tahsil edebiliyorsunuz. Profil sisteminde herkesin meslek bilgileri de yazdığından, gidip bir hayır kurumunda çalışan birinden değil, mafya bağlantılı pis adamlardan çalmak daha eğlenceli oluyor.

Profil sistemi görevlerde çok işe yarıyor ama asıl kimin suça meyilli olduğunu göstermesi açısından da ilginç. Bu sistem sizi zaman zaman yan görevlere sürükleyebiliyor. Birinin profilini görüntülediğinizde, o kişinin kısa bir süre sonra suç işleyip işle»



ARTIRALIM ŞU GERÇEKLİĞİ

Bu terime de hastayım. Seni gerçeklikten koparan teknolojinin nesi artırıyor gerçekliği? Neyse… Aiden sokaklarda yürürken kimi yerlerde akıllı cihazını kullanarak artırılmış gerçeklik oyunları oynayabiliyor. Mesela bazı yerlerde havada süzülen holografik yaratıkları vurmanız, kimi yerlerde uzaylıları avlamanız gerekebiliyor. Montreal ekibi, Chicago sokaklarını zamanın da ruhuna uygun aktivitelerle doldurmuş.







»meyeceği bilgisine de ulaşabiliyorsunuz. Örneğin profil sistemi, torbacılık yapan biri için "az sonra sokak arasında yaşı küçük bir gence uyuşturucu satabilir" dediğinde onu takip edip potansiyel suç mahalline kadar izleyebiliyorsunuz. Müdahale edip etmemek size kalmış ama edecekseniz de bir şekilde ürkütmeden yapmanız lazım bunu ki herifi gafil avlayabilesiniz. Oyun zaman zaman sizi şaşırtıp sokaktaki rastgele insanlardan hikâyeler çıkarabiliyor. İlk kez sandbox bir oyunda, sokaktaki insanların etrafı dolu göstermekten öte işlevsel olduklarını görüyoruz bu arada…

ÖNCE SOLA, SONRA SAĞA, SONRA TEKRAR SOLA…

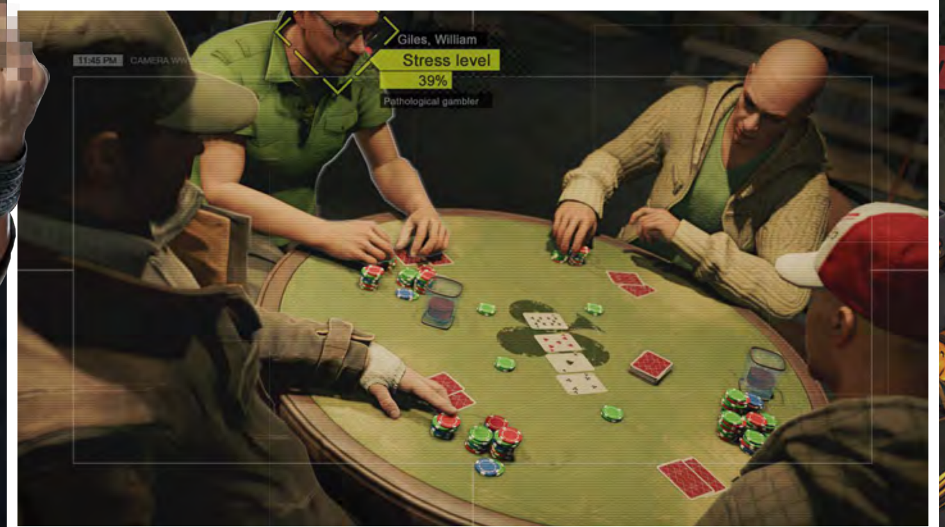
Peki ya ortalık kızıştığında? İşte o zaman "şehri birbirine katma" olayı bambaşka boyutlar kazanıyor. Bildiğiniz gibi oyunun temel vaatlerinden biri, tüm şehri kontrol edebilmek. Aiden elindeki akıllı cihazla şehirdeki kimi noktaları kontrol edebiliyor: Trafik ışıkları, yol kapanları, otopark ve kestirme yol girişleri, metro ve tren hatları gibi şehrin akış düzenini sağlayan ölümcül noktaları manipüle edebiliyorsunuz. Peki, bu nasıl çalışıyor? Bir kere Chicago polisinin hiç acıması yok söyleyeyim. Helikopter desteğinin gelmesi için çok bir şey yapmanıza gerek yok; anında tepenizde bitiveriyorlar. Sokaklara kapan döşüyor, kontrol noktaları oluşturuyorlar. Kaçabilmek için gözünüz sadece trafikte değil, etrafta işinize yarar gibi görünen her tür duruma ve nesneye karşı da açık olmalı. Açıkçası yoğun kovalamaca sırasında her şey düşündüğüm kadar "kendiliğinden" gelişmedi. Oyun size etrafta kullanabileceğiniz ne varsa işaretliyor ancak zamanlamayı denk getirmek mesele. Alışkanlık kazanmak ve özellikle şehri tanımak şart… Ama kırmızı yanması gereken trafik ışığını yeşile çevirip polislerin dört yol ağzında akan trafiğe saplanmalarını ağır çekimde izlemek şahane. Bu arada, bu yetenekleri kafanıza göre kullanamıyorsunuz; belli bir limitiniz ve cooldown süreleriniz var. "Şehri manipüle etmek" deyince aklınıza sadece araç içinde polisten kaçarken yapabildikleriniz gelmesin. Zaman zaman yaya olarak birilerinden kaçmak ya da birilerini kovalamak durumunda kalabiliyorsunuz. Bu tip durumlarda da düşmanınıza karşı kullanabileceğiniz bir dolu şey var. Düşmanınız sizden hızlı mı koşuyor? O sırada yanından geçmekte olduğu trafoya bir aşırı yükleme yapıp patlatın bakalım, eskisi gibi hızlı koşabiliyor mu?

Aiden'ın tüm bu yetenekleri oldukça detaylı hazırlanmış bir yetenek ağacı altında toparlanmış. Hackleme, araç kullanımı, silah kullanımı gibi ana başlıklar altında yepyeni yetenekler kazanabiliyorsunuz. Ubisoft oyunlarının artık alametifarikası sayılabilecek "kule ele geçir, bölge aç" mantığı Chicago için de geçerli. Yeteneklerinizi geliştirmek istiyorsanız, CtOS sunucularını hacklemeli ve sunucunun hizmet verdiği mahalledeki yapılabilecekleri açmalısınız. Bildiğiniz gibi CtOS yani Merkezi Kontrol Sistemi, oyunda tüm Chicago altyapısını kontrol eden sisteme









verilen isim. Aiden bu sayede sistemin içerisine sızıp şehirdeki hemen her şeye komut verebiliyor. Bu sayede tüm yan görevlere erişiminiz olacak ve ek yeteneklere erişebilmek için gereken süreyi kısaltacaksınız. Ayrıca şehirde gezerken, daha önceden CtOS sunucusunu hacklediğiniz bir alana girdiğinizde hayat sizin için daha kolay olacak: Sadece etrafta neler yapılabildiğini görmekle kalmayacak, şehirle çok daha rahat etkileşime girebileceksiniz.

ANAHTAR KELİME: SABIR!

Watch_Dogs ekibi sağ olsun, oyunu deneyen basın için iki ayrı kayıt dosyası oluşturmuş. Böylece hikâyeyi ileri sarıp Aiden'ın daha ilginç yeteneklerini, çok daha zor görevlerde deneme şansım oldu. Zaten farklı yetenekler kazanıp bunları geliştirmeye başladığınızda resmen dijital bir tanrı moduna giriyorsunuz. Aiden havadaki helikopterleri falan kilitleyip düşürebilmeye başlıyor ama görevler de aynı şekilde zorlaşıyor tabii. Özellikle bir mafya grubuna önceden tuzak kurup pusuya yattığınız bir görev var ki aman aman! Büyük bir çete yapılanmasının askeri kanadının toplanacağı yerin bilgisine ulaşıyoruz. Ben birkaç tane plastik patlayıcı buldum ve bunları araç girişlerine yerleştirdim. Sonra da yukarıdaki yük vincine saklandım. Elimde de keskin nişancı tüfeği var. Ama patlayıcıları aktifleştirdiğim anda destek çağırıyor köftehorlar. Yine de hepsini teker teker avlama şansım var ama çok kalabalıklar. İşin anahtarı sabır… Aiden her ne kadar silah konusunda yetenekli de olsa, baştan aşağı zırh giymiş ağır piyadeler ortamı basınca pek şansı kalmıyor. İkinci denememde, destek çağırabilen askerlerin telsizlerini manipüle edebileceğimi anladım. Sonrasıysa küçük bir katliamdı. Önce biraz bekle ki araçlar patlayıcıların üzerinde dursunlar, sonra destek kuvvetlerle haberleşmeyi kes. Ardından susturuculu tüfekle iki komutanı kafadan al, araçları patlat, »



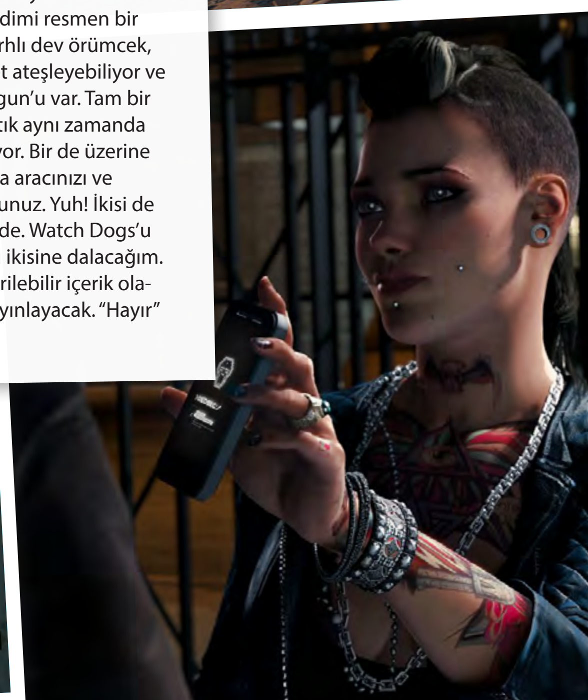


DİJİTAL TRİP

Trip derken gerçekten kafa olmaktan bahsediyorum. Watch Dogs dünyasında bir nevi sanal gerçeklik benzeri bir teknoloji bulunuyor. Tıpkı Total Recall filminde olduğu gibi insanlar berrak rüyalar görebiliyorlar. Bunları oyun içindeki mini-oyunlar gibi düşünebilirsiniz ama tövbeler olsun, asıl oyundan daha eğlenceli olmuş diyecektim ki sustum. Odunla kovalarlardı beni vallahi. İki adet digital trip görme şansım oldu. İlkinde zırhlı bir araca atlayıp Carmageddon misali, sokakları birbirine katıyorsunuz. Oyun size belli sürelerde tamamlamanız gereken challengelar veriyor, siz de tamamlamaya çalışıyorsunuz. Muhteşem olmuş! Hele arkadaki tekno müziklerle birlikte kaptırdığınızda Aiden'ı unutmanız olası. Bir diğeriyse daha bomba! Örümcek benzeri bir mech'e atlayıp Chicago'nun altını üstüne getiriyorsunuz. Devasa aleti kullanırken kendimi resmen bir süper kötü gibi hissettim: Zırhlı dev örümcek, her yere tırmanabiliyor, roket ateşleyebiliyor ve bir de yüksek kalibreli mini-gun'u var. Tam bir ölüm makinesi olan bu yaratık aynı zamanda fiziksel saldırılar da yapabiliyor. Bir de üzerine her iki mini-oyunu oynadıkça aracınızı ve robotunuzu geliştirebiliyorsunuz. Yuh! İkisi de resmen bağımlılık yaptı bende. Watch Dogs'u elime geçirir geçirmez ilk bu ikisine dalacağım. Belli Ubisoft daha sonra indirilebilir içerik olarak daha fazla Digital Trip yayınlayacak. "Hayır" demem asla.







Steampipe Hacked

çıkamasınlar, umutsuzca telsizlere sarılsınlar. Bu sırada nerede olduğunu bile göremesinler, sen yukarıda pozisyon değiştirirken bir yandan da aşağı bomba sallamaya devam et… Aiden'ın ne denli yetenekli bir hergele olduğunu iyice zorlanmadan asla anlayamıyorsunuz.

Bu arada grafikleri merak ediyorsunuz değil mi? Bence şahane. Evet, belki ilk gösterdikleri kadar etkileyici olmayabilir ancak ben ortaya iyi bir iş çıkardıklarını düşünüyorum. Özellikle sağanak yağmur muazzam olmuş. Ve evet, oyun PC'de bariz daha iyi görünüyor. Benim asıl hoşuma giden, hikâye anlatımına ve karakterlere gösterilen özen oldu. Açılıştan itibaren hikâyenin temposu o kadar iyi ayarlanmış ki görevliler bana ilk seans bitti dediklerinde cidden üzüldüm. Bir de belli ki *Watch_Dogs*'un bazı karakterleri bizde kalıcı etki bırakacak; karakter arka planları ve seslendirmeler "sıra dışı" diyebileceğim kadar iyi olmuş. Müzikler? Oh evet, daha anlamlı, Chicago'nun ve oyunun kimliğine daha çok oturan seçimler yapılamazdı diyeyim ve burada susayım. Gerisine ay sonunda kulaklarınız karar versin.

CHICAGO YOLLARI TAŞTAN

Artık Aiden Pearce'ın hikâyesine dalmak için son düzlüğe girmiş bulunuyoruz. Oyun, Ubisoft'un iddia ettiği gibi bir klasik olabilir mi şu an için bunun cevabını veremem ama Montreal ekibi sandbox tanımına yeni yorumlar getirebilmek için çok uğraşmış. Bu da büyük oranda karşılığını vermiş gibi duruyor. *Watch_Dogs*, yeni neslin ilk büyük projelerinden biri ve sırf bu bile oyunu heyecanla beklemeye yeter. Ay sonunda Chicago'da buluşmak üzere…

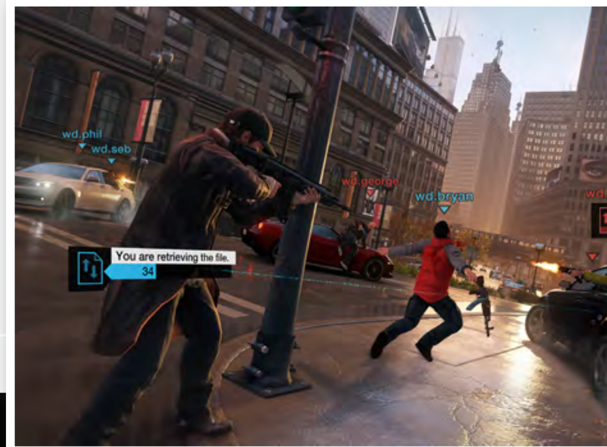
Not: Oyun şu anda Aral'da ön siparişe açık: www.aralgame.com/beta/ps3-watch-dogs



HER YER WATCH DOGS, HER YER ÇAKALLIK

Montreal ekibi oyunu hayatımızın her noktasına sokmakta kararlı görünüyor. Maalesef Paris'teki etkinlikte, akışta olmasına rağmen multiplayer ve akıllı cihaz uygulamalarını deneme şansı bulamadım. Ortamdaki bir network arızası buna izin vermedi. Yine de birkaç satır karalamakta fayda var çünkü Watch Dogs'un vitamini multi olayında gibi görünüyor. Bir kere her şey aynı dünyada gerçekleşiyor: Yani tek kişilik oyunla multi ortamlar arasındaki geçişi hissedemiyorsunuz. İnsanlar sizinle aynı sokaklarda yürüyüp sizi hacklemeye çalışabiliyorlar. Eğer üzerinize ödül konmuşsa işler daha da kızışabiliyor. İşin esas eğlenceli kısmı hackleyenin yerini belli etmemeye, hacklenenin de onu bulmaya çalışıyor olması. Diğer yandan bir başka oyun modunda, çeteler halinde kapışabiliyorsunuz. Bir grup belli bir noktayı hacklemeye çalışırken, diğeri onu engellemeye çalışıyor.

Watch Dogs'un denemek için can atıp deneyemediğim bir diğer modunuysa bir Android, iOS ya da Kindle Fire yardımıyla oynayabiliyorsunuz. Tamamen ücretsiz olan Watch Dogs uygulamasını indirip istediğiniz kişiye meydan okuyabiliyorsunuz. Watch Dogs'u oynayan kişi belli bir zamanda checkpointleri tamamlamaya çalışırken, uygulamayı yöneten kişi polis kuvvetlerini stratejik noktalara indirip sürücüyü yakalamaya çalışıyor. Bu arada uygulamanın da kendi içinde bir ilerleme sistemi var; ilerledikçe yetenek puanları kazanıyor ve bunları Watch Dogs'ta harcayabiliyorsunuz.



KEVIN SHORTT

Biz aşağıda oyunu oynarken mekânın asma tavanında birtakım gölgeler bizi izliyordu. "Kimdir bu gizemli insanlar?" derken, içlerinden birinin Watch Dogs'un başyazarı Kevin Shortt olduğunu öğrendim. Tutturdum konuşacağım diye… Çıktım yukarı, yakaladım abiyi… Kevin, Watch Dogs senaryo ekibinin içinde kalabalık bir yazar takımına liderlik yapıyor, hâliyle hikâye konusunda kendisinden daha yetkili biri yok.

Aşağıda oyunun ilk oturumu en heyecanlı yerde bitince, ben de bütün merakımı Kevin sayesinde gidermeye çalıştım. Kendisi spoiler vermemek konusunda oldukça profesyonel çıktı:

Açık uçlu oyunlarda hikâye anlatmak zordur. Siz türe ne gibi yeni yorumlar getiriyorsunuz?

Kevin: Evet bu her zaman zor olmuştur. Geleneksel hikâye anlatma teknikleri bir yana, oyuncunun hem açık dünyadan, hem de hikâyeden aynı anda keyif almasını sağlamak oldukça zahmetlidir. Tempoyu çok iyi ayarlamazsanız, hikâyeyi ya da açık dünyayı mahvedebilirsiniz. Watch Dogs'un hikâye ve karakterlerinin oldukça derinlemesine işlendiğini söyleyebilirim. Özellikle karakterlerin arka planları çok detaylı hazırlandı. Aiden ise başına trajik olaylar gelmiş biri olarak, ailesine karşı son derece korumacı davranıyor. Aynı berbat olayların tekrar yaşanmasını istemiyor. Ne var ki hayatına tekrar eski eğitmeni girince kendini yine aynı patika üzerinde buluyor. Hikâye son derece kişisel bir şekilde başlıyor ancak hikâye ilerledikçe Aiden CtOS'in içinde öyle bir şey keşfediyor ki olaylar daha önce hiç hesaplamadığı bir noktaya varıyor. Diğer bir yeni diyebileceğim özellikse, ki bunu söylemekten çok gurur duyuyorum, profil sistemi. Oyundaki her bir kişinin arka planını önüne döken bu sistem sayesinde, oyundaki NPCler birer süs olmaktan çıkıyorlar. İstersen hackle ve hayatlarını daha detaylı bir şekilde önüne ser. Artık onların birer hayatları var, sadece senin gözüne hoş görünmek için orada değiller. Öyle bir kombinasyon sistemi geliştirdik ki biz bile oyunda karşımıza ne çıkacağını bilemiyoruz artık. Biriyle ilgili karar vermeden önce kim olduğunu bilmek istiyorsunuz.

Peki, bu rastgele karakterle yan hikâyelere savrulacak mıyız?

Hikâye boyunca etrafta birçok ses kaydı bulacaksınız. Özellikle farklı hücre evleri buldukça karakterlerin arka planlarına dair birçok detay ortaya çıkacak. Yine farklı insanların telefonlarını hackleyip hayatlarına dahil olduğunuzda altından trajik bir hikâye çıkacak ve onların başlarına kötü bir şey olmasını engelleyebilecek ya da birinin kötü bir şey yapmasını önleyebileceksiniz. Bu da oyuna ekstra bir katman sağlıyor. Watch Dogs göründüğünden de derin bir oyun. Farklı bir hikâye yakaladığınızda, peşinden gidip gitmemek tamamen size kalmış. Evet, bilgi güçtür ancak bu bilgi sizin sonunuzu da hazırlayabilir. Tüm bu alt hikâyeler boyunca birçok stratejik ve ahlâki karar vermek zorunda kalacaksınız.

Hikâyeyi oluştururken nelerden etkilendin?

Aslında ana çıkış noktamız "tüm şehri kontrol etmek süper olmaz mıydı?" sorusuydu. Bir şehri silah olarak kullanmak Watch Dogs'un temelini oluşturdu. İkinci katman ise akıllı telefonlarla geldi. Akıllı telefon kavramı sosyal hayatımızın içine o denli yerleşti ki artık onlar olmadan işlerimizi yürütemez olduk. Bana gelecek olursak etkilendiklerim arasından bir seçim yapıp söylemem oldukça güç. Yine de hikâyenin aklımda şekillenmesini sağlayan birkaç şey sayabilirim: William Gibson ve kitabı Pattern Recognition'ı ilk sıralara koyabilirim. Watch Dogs'un senaryosu ile aralarında bir bağlantı olmasa da, iki hikâyenin de "ileri görüşlülük" fikri etrafında dolandığını söyleyebilirim. "Henüz tam olarak burada değiliz ancak oraya doğru gidiyoruz" algısı yaratan ortak dünyalarımız var.

Biz oyuncular olarak Ubisoft yazarlarının komplo teorisi üretme yeteneklerine hastayız gerçekten.

Watch Dogs'ta da aynı şekilde hissedeceksin bence… Bu arada Enemy of the State (Devlet Düşmanı) filmini izlemiş miydin? O filmde bir sahne vardı: Birini takip etmeye çalışıyorlardı ve aradıkları kişinin tam olarak nerede olduğunu kestirebilmek için uydu fotoğraflarını kullanıyorlardı. "Önce buradaydı, sonra buraya gitti, sonra buraya yöneldi." derken adamın nerede olduğunu tam olarak tespit ediyorlardı. Bilgiyi bu şekilde takip edebilme fikri de bize ilham verdi.

Bir de Eagle Eye (Kartal Göz) adlı benzer bir film vardı. O da fena değildi. Peki, biraz hileli bir soru geliyor: Herhangi başka bir Ubisoft oyunuyla bir kesişme bekleyebilir miyiz acaba?

Tamam, bunun nereye gittiğini görebiliyorum. Direkt olarak bir kesişme yok, Watch Dogs ve Assassin's Creed tamamen ayrı evrenlerde geçiyor. Bunlar tamamen iki ayrı oyun ama yine de ufak tefek göndermeler yapmayı eğlenceli buluyoruz.

Peki, senin en sevdiğin oyun hikâyeleri neler?

Son zamanlardan seçiyorum: The Last of Us'a resmen aşık oldum, bu kadar güzel bir hikâyeye, daha harika bir son olamazdı. Büyülendim resmen.





#EvdeDenemeyin

BİLİYORUZ, SABAHLARA KADAR OYNAMAK OYUNCUNUN KADERİNDE VAR… AMA BİR DE AKIL VAR, MANTIK VAR.



-SARP KÜRKCÜ

"Keşke vaktim olsa da, şu oyunu yerimden bile kalkmadan günlerce oynasam…" İnsan ne dilediğine dikkat etmeli. Düne kadar ne anlama geldiğini bile pek tartmadan sık sık içimden geçen bu dilek, bugün bir deney konusu olarak önümde; bizzat kobay olarak benim katılımımı gerektirecek bir deney bu. Sonunun ne zaman geleceğini bilmiyorum, bünyeme mi yenileceğim, *Elder Scrolls Online*'ın boss'larına mı, onu da bilmiyorum. Aslında pek az şey var elimde:



Uykusu gelen bir tek ben değilim.Gerek kamera uykusuzluktan odağını kaçırıyor, gerekse Ömer yarı baygın fotoğraf çekiyor.

Uzun, uykusuz, hareketsiz saatler boyunca oynanacak bir oyun ve yarınlar yokmuşçasına yazılacak bir dosya konusu… Yenilene kadar oyun oynayacağım.

Peki neden? Deli miyim? İşten güçten, hayattan kaytarmak için uydurduğum şeytani bir planı mı uyguluyorum? TESO'da acilen level mı kasmam gerekiyor? Değil efendim, değil… Derginin yeni sayısının toplantısını yaparken masaya düşen ve üstüne uzun uzun tartıştığımız bir fikir bu. Her oyuncunun mutlaka en az bir oyun için aklından geçen bu sağlıksız düşünceyi, kontrollü bir ortamda uygulayalım, sonuçları da okurlarımızla paylaşalım istedik. Temel ihtiyaçlarından bir kısmını karşılamak dışında yerinden bile kalkmadan sabahlara kadar oyun oynamanın neye benzediğini bizden dinleyin, bizzat denemekten kurtulun dedik. Üstümüzde laboratuvar önlüğü yok ama kendimizce bilim insancılığı oynadık.

Deneyimiz, 28 saati kesintisiz olarak oyun başında olmak üzere, 35 saat sürdü. Başlarken herhangi bir rekor amacımız yoktu. O nedenle, hedeflediğimiz verileri topladığımıza karar verdiğimizde deneyi de bitirdik. Yok vallahi, 100 küsur saat falan yoktu hiç masada. Yalan onlar, Oyun Lobisi'nin işi!



Malzeme Listesi

Deneye cuma günü, yani tüm haftanın yorgunluğu eşliğinde başladık. Üstelik, sabah 8:28'de kalktıktan sonra beni normal bir Sarp gününde ne oluyorsa, o işlere koşturduk. Bu da yoğun bir insan gününe eşdeğer. Oyuna başladığım saat olan 15:28'e dek her şeyden habersiz masum bir editör gibi işlerimi yaptım.

Geldik işin laboratuvar önlüklü kısmına. Bu işi yapacaksak, sayısal bazı verilere de ihtiyacımız vardı, sadece yorum olmamalıydı. O yüzden bir hastaneden destek istedik, ama ülkemiz tam bir sağlık cenneti olduğundan, boş bakışlardan fazlasına ulaşamadık. O nedenle bu işi kendimiz yapmalıyız deyip bir adet tansiyon aleti ve bir adet dijital termometreyle hasta odamızı kurduk (yani biz de isterdik imkan olsun, hemoglobinlerimizi de sayalım ama işte... termometre).

Çetrefilli konulardan birisi de oyun. Benden daha önce bitmeyecek türden büyük bir oyun lazımdı. Başta en iyi adayımız *GTA V*'ti. Ama o konuda büyük bir problem vardı, ben *GTA V* ile onlarca saat geçirmiş, senaryoyu bitirmiş, oyunu açtığımda çok da yeni bir şey görmez olmuştum artık.

O esnada, dergide incelemesi de yer alacak olan *The Elder Scrolls Online*'ı hatırladık. Zaten o da dünden hazırmış; acayip güzel indirimli bir TESO yakalayıverdik hemen. Betalarına katılmış olmama rağmen görmediğim taraflar ve topraklar da vardı. Ne oynardım ben bu oyunu, var ya! Böylece tüm gezegenlerin bir hizaya oturduğu an bizim için 18 Nisan 2014, Saat 15:28 oldu. Oyun başladı.



Ufuk Temiz Görünüyor Kaptan!

Çok bilimsel olduğumuz için deneyin başlangıcında tansiyon ve nabız ölçümü yaptık. Fakat tansiyonumun 9'a 6, nabzımın da 63 çıkması deneyin başlamadan bitmesine neden oluyordu az kalsın. Bu benim normal hâlim olsa da Sinan'ı zor ikna ettik (9'a 6, biraz düşük bir değer çünkü).

Oyunda beşinci kez karşıma çıkan zindanın görüntüsüne aldırmaksızın, bildiğim yerleri hızlıca atlamaya koyuldum. Çünkü hangi tarafla oynamayı seçerseniz seçin, başlangıcınız aynı oluyor. Ama tabii "öff çok sıkıldım, uyuyorum ben!" demek için birazcık erkendi daha. O yüzden ilk 40 dakika içimden sıkıldım. Bir yandan da Ebonheart Pact'i seçmemin ne kadar doğru bir karar olduğunu düşünerek kendimi tebrik ettim.

TESO'nun özellikle dövüş mekanikleri pek yenilikçi sayılmaz. O nedenle sırayla tuşlara bastığım oynanışı, kısa sürede rotasyonumu oluşturmama izin verdi. Zaten bir büyücü olarak, çok farklı dövüş imkânlarım da yoktu. Kısa süre sonra ise kendimi kuzeyin hafif ayazında, hiç bilmediğim topraklarda buldum.

Dördüncü seviyeye saat 17:30 gibi, yani iki saat sonra geçtim. Bu süre boyunca da iki poğaça, iki gofret ve bir fincan çayla beslendim (tabii bu hesapları kendim tutmuyorum, önüme ne koyarlarsa onu yiyorum tam bir denek gibi, onlar da deftere yazıyor; "bir fındıklı Hoşbeş daha tarih oldu"...). Tıka basa yememem gerekiyordu. Yemek sonrası rehavet düşmanım, kanepeye kıvrılıp kestirmek ise zehrimdi. Yo dostum yo, onlardan uzan durmak için elimden geleni yapacaktım!





İlk Ölüm!

İlk ölümümü 18:55'te, yani deneye başladıktan üç buçuk saat sonra yaşadım. Şimdi size "yorgunluk sıcak bir örtü gibi üstümü örttüğü için", "parmaklarım artık tıklamayı reddettiği için" demek isterdim. Ama hayır, tümüyle kendi beceriksizliğimden öldüm. Son dönem DVO'lar aşırı kolaydı, *TESO*'nun da öyle olduğunu sanmış, bir güzel yanılmıştım.

Bu ölümün verdiği heyecan az da olsa sayısal değerlerime yansıdı tabii. Hele bir de, sadece 10 dakika geçmeden başka bir yerde 3 yaratık tarafından sıkıştırılınca tekrar öldüm ve sonuç: Tansiyonum artık 11'e 8 idi. Nabzım ise 94'e çıkmıştı. Demek ki neymiş; karakterim öldükçe bana hayat geliyormuş.

Farkındaysanız bu noktaya kadar herhangi bir fiziksel hareket molasından bahsetmedim. Deneye başlarken arada kalkıp hareket etme, belirli sürelerde göz dinlendirme gibi planlarımız vardı tabii. Hatta yapılan maratonlardan örnekler de topladık. Bu işin kuralı yaklaşık 45-50 dakika oyun, 10-15 dakika hareketmiş. Hatta bunları biriktirip "power nap" dediğimiz ve kısa sürede enerji depolamaya imkân veren bir uyku durumuna bile izin veriliyormuş. Maksimum 30 dakika olmak kaydıyla tabii.

Ama bizim deneyimiz profesyonel bir maraton ya da bir rekor denemesi değildi. Tüm hafta çalışan bir insanı ya da sınavlarıyla uğraşmış bir genci düşünüyorduk. O nedenle bu kadar saatlik süreçte doğru düzgün kalkıp hareket etmedim. Ta ki 21:47'ye kadar. Yani hiç yerimden kımıldamaksızın 6 saat 19 dakika oyun oynadım. Gerçi bu süre içinde tansiyonumda da, nabzımda da kayda değer bir değişiklik olmadı. Oturduğum yer hakkında bilgi vermeyince, bu biraz garip gelebilir. O nedenle aradan onu da çıkaralım:

İlk planımız olan *GTA V* için en baştan sistemi konsola göre düşünmüştük. Yani ofisin en geniş ve yayılmalık ortamı olan oyun odasına kurulacaktık. Hem sadece benim değil, yanımda olan ve (ilerleyen sayfalarda aksini göreceğiniz) benimle birlikte uyanık kalıp eşlik edecek insanların da rahat etmeleri gerekiyordu. Geniş koltukların olduğu bir alan

Benim oyuna yenilmem söz konusu değildi, oyun uzun olmalıydı.

Mükemmel Hayat

"Bir turn daha" diye diye sabahı bulduğum, üstüne de işe gitmeyip akşamı ettiğim *Civilization* günlerini bir yana koyarsak, en acıklı deneyimimi *Sims 2*'yle yaşadım. Mükemmel aileyi kurup ailenin her bir üyesini bol kazançlı işlere yerleştirdiğim, yemek yapmaktan spora, şarkı söylemekten sosyal ilişkilere kadar her konuda yetenekli karakterlere çevirdiğim o 30 saatin sonunda şöyle bir kendime baktım: "Eğlence" yerlerde sürünüyor, kafamın üstünde bok böcekleri uçmaya başlamış, uykusuzluktan gözümde çatlamadık damar kalmamış, telefonumun ekranı cevapsız çağrılarla dolu... Herhangi bir Sim'in şak diye devrilip ölmesine sebep olacak her şeye sahiptim o gün. Ama ölmedim. Yaşasın gerçek hayat! **-Serpil**







Yılanların Öcü

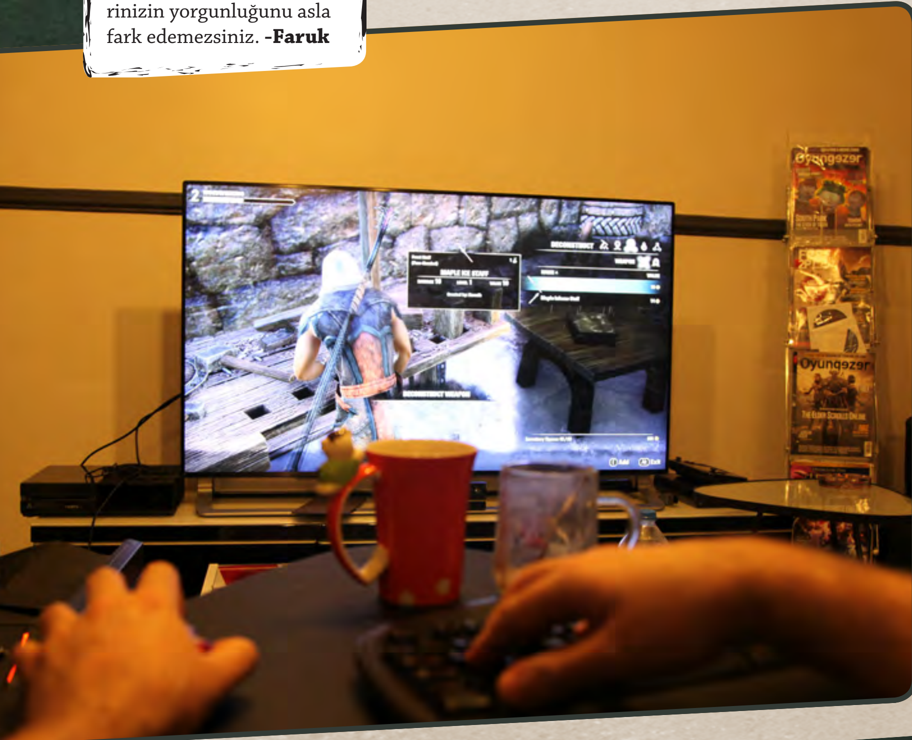
20 saati devirmişim, gözler kıpkırmızı, kollar ve bacaklar uyuşmuş... Nedir beni ayakta tutan? Rekabet değil, hırs hiç değil. İleride Solid'in karşısına en azılı düşmanı olarak çıkacak Big Boss'un en çaylak zamanlarına şahit oluyorum; hayatta tutunduğu tek dalı kendi elleriyle kırmak zorunda kalıyor ve ardından Starsailor'dan "Way to Fall" giriyordu. Sabahın ilk ışıklarıyla birlikte, darmadağın oluyorum. Beden olarak dağılmak mı? Kesinlikle hayır. Eğer sıkı bir hikâyeye kapılmışsanız, manevi olarak dağılan parçaları toplarken, gözlerinizin yorgunluğunu asla fark edemezsiniz. **-Faruk**

olduğundan salonumuz zaten biçilmiş kaftandı. Ama hem oyun, hem de platform değişince ne yapacağımızı bir süre düşündük. Kendi masamda refakatçi olayını çözemeyince kasamı aşağıya indirmeye karar verdik. Klavye ve fare için de yüksekliği ayarlanabilen, ufak bir sehpa kullandık. Sırtımı yeterli bir yastıkla destekledikten, sehpanın "V" şeklindeki ayaklarını koltuğun altına iteledikten ve yüzeyi tam önüme kadar çektikten sonra, benden rahatı yoktu. Belki de bu sebeple 6 saat boyunca kalkma ihtiyacı duymadım. Üstelik hakkını yememek lazım, *TESO* da bu süreç içinde beni sıkmamayı başarmıştı. Gerçi beni de kocaman bir 4K televizyonda oynasanız, ben de sıkmam.



Veganlara Layık Sofra

21:47'de verdiğim mola, siparişlerimiz geldiği için kendiliğinden yemek arasına dönüştü. Serpil'in deyimiyle "yeterince sağlıksız" yiyeceklerle donattığımız gecenin tek utancı Çin erişteleriydi. Ufak ufak brokolileri ve diğer sebzeleriyle sağlık kontrolünde üst noktalarda yer alan yemeğimi bitirdikten sonra ıslak mendil niyetine soya sosu paketini yırtıp içine elimi daldırdım. Fakat "oyun oynamaktan kafa gitmiş, yazık" sonucu çıkarmak için erkendi, zira yorgun falan değildim. Her zamanki şaşkınlıklarımdan biriydi bu sadece.



Yemekten sonra herhangi bir enerji patlaması gelmedi tabii bana. Yemek de çok ağır olmadığından, rehavet çökmemesi de şansıma oldu. Ardından bir fincan daha çay aldım, koltuğuma kuruldum.

Sürecin başlamasının sekizinci saatinde işler yavaş yavaş değişmeye başladı. Demek ki hayatı sekiz saatlik bloklarda değerlendirmek doğruymuş. Uyku, vardiya, özel yaşam. Saat 23:27'de artık bende bazı anomaliler başlamış. O noktada benim adıma durum kaydı tutan Katip Serpil Hanım şu cümleleri not etmiş defterine:

Sarp huzursuzlandı... "Şu sehpayı iteyim, şu klavyeyi düzelteyim..." "Bu ortam baydı yalnız :(..."

Bana sorarsanız, bir değişiklik yoktu. Ama zaten bu sebeple üçüncü kişiler etrafımda dolanıyordu. Benim fark edemeyeceğim belirtileri yakalamak için. Ama bu kıpırtılara rağmen sağlık konusunda çizgimi devam ettiriyordum. Tansiyonum 10'a 7, nabzım da 83 olarak çıktı kontrolde. Kötüleşmek bir yana, adeta sağlığıma kavuşuyordum :)



Gecenin Derinleri

Cuma gününü uğurlayıp cumartesiye doğru ilerlerken Tamriel topraklarında da bir konuğum olacağını öğrendim. Tuğbek, daha önce Amerika sunucusunda karakter açmışken bana yoldaşlık yapmak adına sıfırdan karakterini geliştirmeye başladı. Daha bana yetişmesine çok vardı ama yoldaşlık edecek birisinin yolda olduğunu bilmek güzel. Çünkü canlı yoldaş konusunda sıkıntı çekmeye başladığım, yalnızlığımı kuruyemiş ve şekerlemeyle dindirdiğim zamanlara gelmiştim.

Çocukluğumdan beri kendi eğlencemi çoğunlukla kendim sağladım. Bir kere, böyle zamanlarda kendi kendime konuşurum. Dikkati koruyabilmek adına yaptığım görevlerdeki ana fikri tekrarlarım, çevre elementlerine ya da karakterlere sataşırım, bir şekilde odağımı ve dikkatimi konunun üstünde tutarım yani. Saatler 01:39'u gösterirken ve ben maraton başladığından beri uyarıcı içecek olarak çay tüketmeye devam ederken canlı refakatçim Katip Serpil Hanım kendisini tümüyle Vine'a kaptırdı. Ofis içindeki diğer ruhlardan Tuğbek onun yerini hem gerçek ve hem sanal dünyada almaya çalışıyordu ama ara sıra ziyarete gelip iki dakika kalan Ömer'i de saymazsak, yalnızlaşıyordum. Tabii bu kendi kendime yetmemin zamanının geldiğini gösteriyordu... Ta ki 02:13'teki ölümüme kadar.

Oyundaki üçüncü ölüşüm, artık "bir şeylerin sonucu" sayılabilecek bir zamana denk gelmişti. Ağzı yüzü yamulmuş Rocky gibiydim aslında. Aynı pozisyonda, aynı oyunu 11 saat aralıksız oynadığım için dikkatim dağılmaya başlamıştı. Yandaşlarımın su koyvermesi de işin tuzu biberi oluyordu. O nedenle ölümümün bahanesini bu şekilde sıkıştırıp alnım ak bir şekilde Stonefalls'u arşınlamaya devam edebildim. Gerçi pek duyan olmadı, 02:44'te kahve makinemiz bile tezgahı kapatıp sessizliğe bürünmeye karar verdi. 11,5 saat boyunca çakmak çakmak yanan mavi-beyaz ekranıyla bana yoldaşlık yapan kahve makinesine saygımı sundum, oyunuma döndüm.

Hiç kımıldamadıktan sonra bir anda ayağa kalkmanın sallantısı, tavsiye edeceğim bir şey değil.







Ondan 6 dakika sonra da refakatçimi uykunun sakin ve huzurlu kollarına kaptırdım. Kıvrılmış şekilde uyuyan katibim Serpil'in görevini de ben üstlendim böylelikle. Üstelik, deneyin durumunu internetten parça parça yayınladığımız için o işe de bir çözüm bulmam gerekiyordu. Tüm bunların planlamasını yapmak için 02:50'de ufak bir ara verdim. Tamam, şu anda okurken oldukça basit bir düzen gibi gelebilir ama o saatte içinden çıkılmaz bir derde düşmüş gibi hissedebiliyor insan.

Bir Windows Phone kullanıcısı olduğumdan (tamam siz de vurmayın) Vine videoları yapmak benim için mümkün değildi. Kaldı ki daha "selfie" işini kıvıramıyorum, ne Vine'ı! Ben de planımı ekran ve saati birlikte alacak kadrajlar üzerinden yaptım. İlginçtir, ruhuma çöken karanlığa rağmen tıbben hâlâ hayattaydım: Tansiyonum 11'e 8, nabzım 86 idi.



İktidarı Tek Noktada Toplamak

12. saati devirdiğimde, yani 03:28'de sosyal medya da, oyunun kontrolü de, kalan az miktarda atıştırmalık da benim kontrolümdeydi. İktidar sahibi bendim, burası benim krallığımdı ve acımasız bir şekilde yönetmekten çekinmeyecektim! Kalan tüm fıstıkları yedim. Soyulmuş, kabuksuz ve tertemiz bana bakan o fıstıkları hunharca ağzıma tıktım. Şimdi baktığımda pişman mıyım? Pek değil. Eklenen kilolarım ayna karşısında yüzümü buruşturmama sebep olsa da o anın, o lokmaların değeri değişilmezdi.

Ben kuruyemiş sarhoşluğunda macerama devam ederken Tuğbek'in oyunda bana yetiştiği haberi geldi üst kattan. Ama bununla kalmadı, 04:35'te Tuğbek'in bilgisayarını da aşağıya indirdik. Bu da refakatçim Katip Serpil Hanım'ın uyanmasına sebep oldu. Ama katiplik görevinden kendisini azat ettim. Defterde artık benim notlarım vardı, o notlar benimdi. Oradan çıkacak şeyleri okuyuculardan başka kimse görmemeliydi. Ucundan da olsa deliliğime delilik katmaya başlamıştım.



Camdaki Açık Mavi Leke

Ofisçe baharın gelişini kutlamaya pek vaktimiz olmamıştı, zaten havalar ısınalı ne kadar olmuştu ki? Cumartesi sabahına ilerlerken, yaklaşan günün farkına hemen varamadım. Sürekli içinde bulunduğunuz odadaki değişim gözünüze batmaz çünkü. O geçişi adım adım yaşadığınızdan fark edemezsiniz. Ama dönüp bakmıyorsanız, dikkatinizi hiç o yöne çevirmediyseniz camdaki siyahın maviye dönüşü neredeyse sihir gibi gelir size.

Ama bu sihri perçinleyen şey, oturduğumdan beri defalarca gecenin güne dönüşüne tanık olmamdı. *TESO*'da bu döngüye kaç kere maruz kaldığımı sorsanız, cevap veremem. Biraz da bu yüzden, oda aydınlanırken "kim bilir kaçıncı sabah" diye geçti aklımdan... Deney yapan editör Sarp'tan kopup kendini büyücülüğe adamış Baradh'a en fazla yaklaştığım an buydu.

Gün aydınlanmıştı, yoldaşım Tuğbek'le birlikte gecenin derinliklerinde at biniyor, yaratıklara masa tenisi topu muamelesi yapıyor, şehirde çanta boşaltmaya uğraşıyorduk. İşte o anda, deneyin ilk sert kahvesini içmem ve üstümdeki tozları savurup atmam gerektiğini fark ettim. Tansiyonum 11'e 8'di ama nabzımın 77 oluşu uyku isteğinin üstümde bıraktığı ağırlığı layığıyla gösteriyordu. Kahve makinesinin uyanışı, Tuğbek'in masasından ayrılıp kanepede kendisine sıcak bir köşe bulması ve ne zaman tekrar dalıp gittiğini fark etmediğim refakatçim Serpil'in uykusundan uyanması bu zamanlardadır.

Para Yazıyor!

Dergimizde illüstrasyonlarına rastlayabileceğiniz Eren Eryürekli'yle birlikte zaten bütün eski Final Fantasy'leri geberesiye oynadım. Bugün o kadar zeki bir insan değilsem o zamanlar uykusuzluk yüzünden kaybettiğim hücreler yüzündendir. Ama en acıklısı Persona 4 idi. P4, PS2'nin en en en en son zamanlarında çıkmıştı ve benim PS2'm çoktan rahmetli olmuştu o sıra. Cebimdeki 3 kuruş parayla gidip PS2 kiraladım, yerimden neredeyse hiç kalkmadığım 24 saat bitmeye yaklaşırken oturup bütün maddi birikimimi saydım ve konsolu daha fazla kiralamaya param yetmedi. Boynum eğik gittim geri verdim. Meğer P4 "birazcık" uzun sürüyormuş.
-Ömer





#EvdeDenemeyin



Hadi Bi Kalk Git Artık Başımdan!

Çok ama çok uzun oyun seanslarım olduysa mutlaka DVO'lardan birinde ve muhtemelen hepsinde birden olmuştur. Zaten DVO dediğin hava aydınlanmadan başından kalkınca keyfi çıkmıyor. Ama zaten erkenden oturmuşsan başına, o noktada zamanın ve insanlığın hesabı kaçabiliyor. Saat tutma huyum olmadığından en uzun ne kadar oynadım hangisini oynadım hatırlayamıyorum. Ama bir keresinde Aion "16 saattir oynuyorsun. Yuh be! Çüş ulen! İnsan gibi oynasana. Hadi bakayım kalk git yat, hade dağıl başımdan" diye bir sistem mesajı vermişti.
-Tuğbek



Küllerden Doğma Zamanı

Facebook'ta yaptığımız paylaşımların altında "Aman dikkat et, ölüp gitmeyesin" yorumlarının hakkını da bu anlarda verdim. Kahvemi alıp oturma alanıma geri döndüğümde, sol gözümün ufak titremelerle izin istediğini fark etmiştim. Gerçi sol gözüm üniversiteden beri yan çizmeye meyilliydi, çok da önemsemedim. Ama fiziksel etkilerin ilki neydi diye soracak olursanız, 07:05'te farkına vardığım bu çok hafif göz seğirmesi listenin başında yer alır.

Sonrasında ise ağır bir düşüş bekliyordu beni. *TESO* da bir DVO sonuçta, o dövüşün rutini beni benden almaya başlamıştı. Serpil üst kata çıkınca, yanımda bir tek Tuğbek kalmıştı. Ve bir de o görkemli uykusu...

07:44'te Ömer'le karnımızı doyurmaya karar verdik. Yemek Sepeti, bize güzel sandviçlerin olduğu bir kapı gösterdi. Durur muyuz, kendimize bir güzel yemek ısmarladık. Yemeğin gelişine kadar geçen süreyi ise ufak kopukluklarla hatırlıyorum desem, yalan söylemiş olmam.

Büyücü Baradh, hiçbir zaman kainatı yerinden oynatacak güçte değildi. O nedenle kırılgandım, otomatiğe bağlayarak düşmanları yenme şansım yoktu. Bunun iyi yanı, birkaç saniyeliğine bile kendimden geçsem ekranda ölü karakterimle karşılaşacağımdan, bunun farkına varacak olmamdı. Kötü yanı da.......ölüyor olmam işte.

Yemeğin geldiği 08:30'a kadar hayatta kalmak adına akla karayı seçtim. Arada fareye basılı tutup kendimden geçmenin sınırına geliyordum. Bir ara gökyüzüne, dağlara, çaprazdaki tüccara falan büyü atıyordum. Silkinip kendime gelince fark ettim. Ama yemeklerimiz geldiğinde, karnımız doyduğunda işin rengi değişti ve ben resmen küllerimden doğdum.



Bu olaya "uykusuzlukla bitkinliği takas etmek" demeyi tercih ediyorum. Vücudunuzun kimi becerileri %100 çalışırken, uykusuzluk pilinizi bitiriyor. Ama takası yaptığınız zaman, tüm sistemleri aşağıya çekiyorsunuz. Daha yavaş yürüyor, daha yavaş konuşuyor, daha yavaş düşünüyorsunuz. Ama bütünsünüz, uyanıksınız.

Bu sırada Serpil gitmiş, Tuğbek uykusunda şekilden şekle girmiş, Ömer ise yemekte bana eşlik etmişti. Biraz daha devam ettik ama Ömer'in yorgunluk çanları kuvvetle çalıyordu. O da iflas etti sonunda.

İki yanımda birer tane kanepe, ikisinde de uzanmış insanlar. Hafif hafif horluyorlar ve biri bitirirken, diğeri başlıyor. Bu şekilde devam eden Tuğbek ve Ömer ikilisi 11:05'te artık saçımı başımı yoldurdular bana. Bu ikili bana eksikliğini çektiğim şeyi göze sokarcasına sunarken oyunla olan bağım sevgiden nefrete doğru kaymaya başladı. Bir anda olmayacaktı belki ama hareketlenmeyi hissediyordum. Horlamalar, bu değişimi tetikleyen lokomotifin sesiydi sanki.



Kalk ve Zıpla!

Bu şekilde yaklaşık bir saat geçirdim. Herkes delirdiğimi düşünüyor olsa da daha uzun olduğuna yemin edebilirim. Çünkü geçmiyor o zaman, yalnızken oyun ıstıraba, horlamalar kafaya tek tek düşen su damlalarına benziyordu.

Ama 12:05'te horlamalar kesilip Ömer ayağa kalkınca biraz kendime geldim. Monotonluğu kırmak adına oyuna kısa bir ara verdik, ben ayağa kalktım. Farkındaysanız, uzun bir zamandır kalkıp hareket etmekten bahsetmiyordum. Çünkü evet, hiç kalkmamıştım yerimden. Bacaklarımın, belimin, boynumun hâli çok da iyi sayılmazdı. O bacaklar nasıl oluyor da beni taşıyorlardı? Şaşırmıştım, bunu gören Ömer de bana yumruk sallamayı tercih etti.

Oyungezer ofisi sürprizlerle doludur işte. Mideye doğru hareket eden, hamleyi yavaş çekimde gördüğünüz bir yumruk da bu sürprizlere dahildir.

Yumruk bana değmeden durdu durmasına ama, zıplayıp kendime gelmeme yetecek kadar enerjiyi de denkleştirmiş oldum o arada. Tabii karşılığını vermek gerekir bu tür hareketlerin. Başta erkeksi yumruklarla yükselen, sonrasında kedi patisine doğru dönen iki dakikalık sataşmamız günün en hareketli anıydı.



Serbest Düşüş Raporu

Hafta sonları ofiste kalmak çok yabancısı olduğumuz bir şey değil. Kimi zaman işimiz, kimi zaman eğlencemiz kabarır. Biz de ofiste bunlardan birini (bazen ikisini birden) ehlileştirmek için kendimizi içeriye kapatırız. 19 Nisan da iş için ofisin ziyaretçilerini ağırladığı o günlerden biriydi. Benim oyun seansım bir yana, Free2Play sitesinin yenilenme sürecinin son adımları da o cumartesiyi bulmuştu. Ömer kapıdan çıkıp da yerine Free2Play çalışanları geldiğinde "Sonunda" dedim, "taze kan!" Bu sözcükler dişlerimin arasından mı tıslamıştı yoksa sadece beynimin içinde mi, hâlâ bilmiyorum.

Tuğbek'in uyanışı ve oyuna dahil oluşu yine bu zamanlara denk gelse de, artık yollarımız ayrılmıştı. Ben sürekli oynadığım için arayı açmıştım, aynı odada iki yabancıydık. Hafiften delirmeye başlıyordum herhalde çünkü DVO'da seviye farkına bu kadar kafayı takan başka bir insanoğlu olduğunu sanmıyorum.

24 saati tamamlamaya adım atarken fiziksel etkilerde ikinci perdeye girdim. Üşüdüğüm için üstümde battaniyem örtülüydü. Karıncalanma ve uyuşukluk uzuvlardan göğsüme kadar yükselmişti. Bir de nur topu gibi baş dönmem vardı. Yine de oyuna karşı ilgim tekrar artmıştı çünkü bu sefer senaryoda daha güçlü adımlar atıyordum.

24 saati doldurmak hiç de matah değildi. Dışarıda şimşekler çakmadı, bir baykuş camdan içeriye uçup mektup bırakmadı, beni gizli bir birliğe almak için gelen adamlar kapıyı kırmadı. Kabullenme evresindeydim artık, çevremle olan ilişkimin gittikçe azaldığını hissettim. Ben ve o vardık sadece. Ben ve *TESO*. Elimde bir oyun vardı, bu oyun ben oynadıkça gidiyordu. Bıraksam beni gömerdi. O zaman ben de oynamaya devam edecektim. Biraz robotlaşmış şekilde, biraz sistematik.

Tek kişilik bir oyunmuş gibi oynuyordum. Tuğbek dışında kimseyle etkileşimim olmadı. Daha önce bahsettiğim o uyuşukluk artmaya, göğsümü sıkıştırmaya başladı. Ölçüm yaptığımda ilk büyük değerle karşılaştım: Tansiyonum 10'a 7 idi ama nabzım 110'a kadar çıkmıştı. Başlangıçtan beri ilk kez kendimden ve performansımdan şüphe ettim. Yoksa gerçekten zorluyor muydu beni bu iş?

Şaka şaka. Kalkıp iki silkinince hayat normale döndü bir anda. Bu zamana kadar fark etmediyseniz, tekrar edeyim. Hareketsizlik, en büyük problem. Dalıp gitmeniz büyük sorunlara yol açabiliyor.

Son ölçümümü 16:26'da yaptım, nabzımın biraz sakinleştiğini gördükten sonra da oyunuma dönmekten başka yapabileceğim bir şey yoktu. Bu noktadan sonrası sıkıcı ne yazık ki. Havalı bir anlatım bile yapmanın imkânı yok. Stonefalls'un sonunu görene kadar gittim de gittim. İçim zaten aynı lavlı dağları görmekten, aynı durgun sahile bakmaktan bayılmıştı.

Stonefalls'un senaryo olarak bitişi, aslında bir dönüm noktasıydı. Çünkü uzakta olsa da uzgörüyle kontrolü elden bırakmayan Serpil üstad beni 19:20'de telefonla arayıp "Çek artık fişi" dediğinde, haritanın sonunu görmeme bir boss dövüşü vardı sadece.

Bitirme kararına evet ya da hayır demek benim inisiyatifimdeydi. "Daha devam eder misin?" sorusunun cevabı o anlarda mütemadiyen "Evet" idi, ama devam etmenin bir amacı var mıydı? Bunun cevabını o boss dövüşünün sonu gösterdi. Çünkü oyunda bir devir kapanıyordu. Stonefalls artık daha huzurluydu, içerisinde yaşayan ruhlar daha mutlu olabilirlerdi.

Ama ben hiç umursamadım.

İşte o anda oyunun başlangıçtaki anlamını nasıl da yitirdiğini fark ettim. Artık eğlenmiyordum, bir kendini ispat çabasının peşinde sürükleniyordum. Gerekli olan tüm veriyi aldığımıza karar kıldık ve 28 saatin sonunda oyun benim için ruhunu kaybetmiş, bir inadın parçası hâline gelmişken fişi çektik.



#EvdeDenemeyin

Oyunu kapattığımız an, anlamlı olsun diye 19:28 idi. Yani 28 saat sonunda, toplamda bir saat bile ara vermeden sürekli oynanan *TESO*'yla randevumuzu bitirmiş olduk. Öncesindeki iş ve meşgalelerle, 34 saattir uyanıktım. Bitkindim, ama çökmemiştim. Devam da edebilirim, ki o gece 01:00'da yatarak 40 saate yakın bir maratonu tamamlamış oldum. Toplamda 10 saat uyudum, pazar sabahı 11 gibi kalkıp hayatıma devam ettim.

Peki neleri anladım bu deneyin sonunda? İlk yapılacak çıkarım, 26 yılını devirmiş bir birey olarak hâlâ yoğun çalışma temposu ya da okul temposunun yanında böyle bir çılgınlığın yerinin olduğu. Her ne kadar sonrasındaki uyku ihtiyacı bünyeden bünyeye değişiyorsa da yapılmasının imkânsız olmadığı.

İkincisi, sabit oturmanın zararlarını "o" an gelene kadar fark edemiyor olmanız. Tüm yazıda yeteri kadar belirttiğim için şöyle özetleyeyim: Bir daha kalkamazsanız beni sorumlu göstermeyin.

Üçüncüsü, sıvı tüketiminizde suyun ne kadar önemli olduğu. Yazının genelinde bahsetmedim ama sürekli doldurulan ve üç kere boşalttığım bir litrelik şişem vardı. Hiçbir şey suyun yerini tutmuyor.

Dördüncüsü, size bütün bu detayları hatırlatacak insanlarla olduğunuza emin olun. Bırakın, arada dürtsünler sizi. Pati savaşı yapsınlar sizinle, koltuğa çivilenip kalmanıza izin vermesinler.

Son olarak, bu işten keyif almayı unutmayın. Bizim denememiz, oyunun benim için ruhunu kaybettiğini fark ettiğimiz anda bitti. Yok oluşun tam anını konduramıyorum, çünkü bunu ölçecek bir mihenk taşı ancak 28. saatte çıktı karşıma. Ama oyun sizin için eğlence faktörünü yitirdiği anda, devam etmeniz için bir anlam yok demektir. Bunu asla unutmayın.

Yine de siz bizim sözümüzü dinleyin, delilik etmeyin, bunu #EvdeDenemeyin.

İnsanın üstüne o ağırlık çökerken adım adım gelmiyor, bir anda yükleniyor.







Özet Geçiyorum!

Dünyanın dört bir yanından haber toplayan Reuters falan boşa övünmesin. Biz Oyungezer'de sadece bu dünyadan değil; paralel evrenlerden, fantastik diyarlardan, Hubble'ın hayal bile edemeyeceği kadar uzak uzay üslerinden haberler getiriyoruz. Pulitzer ödüllü foto muhabirlerini kıskandıracak screenshot'lar topluyoruz. National Geographics belgesellerinde hiç duyamayacağınız dokunaklı hikâyeler öğreniyor, sıradışı yaratıklarla, umulmadık güçlere sahip humanoidlerle oturup muhabbet ediyoruz. Üstelik tüm bu malzemeyi ortalama 40 sayfa yer ayırdığımız İncelemeler bölümünde anlatıp bitiriyoruz. Hem de her ay.

Yani? Yani bundan sonra bu minicik köşede evrenin tüm bu hikâyelerinden derlenmiş bir özet bulacaksınız burada. Ama bu ay... Meramımızı anlatana kadar yerimiz bitti. Gelecek ay başlıyoruz!

Bilen Adam

OYUNLAR VE ÇOCUK GELİŞİMİ

20 yıldır süregelen tartışmaya bir taş da ben atmak istiyorum: "Oyunlar çocukları şiddete iter mi?" sorusuna otomatikman "Hayır" diyoruz ya... Artık çuvaldızı kendimize batırmamız gerekmiyor mu sizce de? En doğrusal şekilde "Şiddet içeren oyun = Şiddete meyilli çocuk" demek olmayabilir, ama çok hassas dengeler içeren çocuk zihinsel ve ruhsal gelişiminde, aşırı şiddet içeren oyunların olumsuz hiçbir etkisi olduğunu ezbere söyleyebilir miyiz?

Söylersek, sektör olarak kafamızı kuma gömüyoruz demektir.

Kanada'nın Ontario eyaletinde 7 okulda, 13-14 yaşlarındaki 100 öğrencinin üstünde yapılan bir deney, her gün düzenli bir şekilde vahşet içeren oyunlar oynayan çocukların bir kısmında «ahlaki olgunluğun» geciktiğini gösteriyor. Uzun süre vahşet içeren oyunlar oynayan ergenlerde empati eksikliği, doğru ve yanlış anlayışında erozyon oluşuyor. ("Vahşet içeren oyun" tanımı, başka insan veya hayvanların öldürüldüğü ve zarar verildiği oyunları içeriyor.)

Çalışmanın güzel yanı, gayet gerçekçi olması. Çalışmayı yürüten Mirjana Barjovic, vahşi oyunların yaygınlığı nedeniyle ebeveynlerin çocuklarını bu oyunlardan tamamen korumasının gerçekçi bir beklenti olmayacağını söylüyor. Aynı zamanda, bu tür oyunları oynayan çocukların bir kısmında herhangi bir olumsuz etki görülmediğini de ekliyor.

Ama sorun, günde 3 saat ve üzeri sürelerde insan öldürülen oyunları oynayan çocuklarda ortaya çıkıyor. Bunlar aynı zamanda oyunlar dışında da gerçek dünyayla pek az iletişim kuran çocuklar, yani ebeveynlerinden yeterince ilgi görmüyorlar da diyebiliriz.

Bu çocuklarda normalde gelişmesi gereken empati, başkalarına güven ve başkalarının iyiliğini düşünme meziyetlerinde gerilik tespit ediliyor. Çalışmadan "günde 1 ila 3 saat arasında sanal bir vahşet deneyimi, çocukların gerçek hatta olumlu sosyal tecrübeler kazanmasını ve neyin doğru, neyin yanlış olduğunu içselleştirmesini engelleyebilir" sonucu çıkıyor.

Call of Duty gibi bir oyunun üstünde 16 yaş ve üzeri yazmasına rağmen, her yıl onu alan 10 milyon oyuncunun büyük çoğunluğunun bu yaşı tutturamadığı bir gerçek. Öldürdüğünüz sanal bir insandan kan akması veya akmamasının, bu oyunların 18+ veya 16+ sayılmasını belirlemesi çok sakıncalı ve saçma bir durum. Bir varlığı yaşatmaya çalışmanın ve doğru ilişkiler kurmaya çalışmanın "sıkıcı" bir oyun mekaniği sayılması ise kelimenin en basit haliyle, acı verici ve düşündürücü.

Hepimiz ömrümüzü verdiğimiz oyunculuğun "şiddete yönlendiriyor" diye yaftalanmasına kızıyoruz. Ama yaşımız büyüyüp de kendi çocuklarımız ortaya çıkmaya başlamasıyla, onları vahşet içeren oyunlardan koruma içgüdümüzün de ortaya çıkması da manidar. Sektör olarak bizim de ergenlikten kurtulup yaptıklarımızın uzun vadeli sonuçlarını kabullenmeye başlamamız gerekiyor artık.

İNCELEMELERDE GEÇEN AY

OYUNUN İSMİ	OGZ PUANI	DÜNYA ORTALAMASI*
Banished	7+	73
Dark Souls 2	8+	92
Dead Rising 3	7	78
Diablo 3 Reaper of Souls	9	87
Dragonball Z: Battle of Z	5	54
Hearthstone	9	88
inFamous Second Son	8	80
Jazzpunk	7	75
Luftrausers	7+	80
Metal Gear Solid 5 Ground Zeroes	8	75
Rambo: The Video Game	1	34
Ryse: Son of Rome	6	60
Saturday Morning RPG	5	-
Serena	6	-
Shadowrun: Dragonfall	9	80
Southpark: The Stick of Truth	8+	85
Space Engineers	-	-
Strider	8	78
Tengami	7	70
The Wolf Among Us: Episode 2	7	76
Titanfall	8+	86
Train Simulator 2014	7	67
TxK	8	84

* Dünya not ortalamaları Metacritic.com sitesinden alınmıştır.



İNCELEMELERDE BU AY



Age of Wonders III	74
Batman: Arkham Origins Blackgate HD	61
Battleblock Theater	81
Betrayer	68
Carmageddon Reincarnation	78
Castlevania: Mirror of Fate HD	60
Cloudbuilt	65
Dark Souls II	70
Democracy 3	62
Deus Ex: The Fall	80
Elder Scrolls Online	46
Ether One	64
Fez	81
Final Fantasy X HD	58
Football Manager 2014 Classic	79
Goat Simulator	56
LEGO The Hobbit	72
Mercenary Kings	57
Out There	79
Pixeljunk Shooter	80
Tales of Symphonia	67
Towerfall Ascension	69
Yaiba Ninja Gaiden Z	66

Yeni Puanlama Sistemi

İncelemelerimizde artık oyunlara 10 üzerinden puan veriyoruz. Genel kanının aksine 7 ve altında kalan oyunları kötü olarak nitelendirmiyoruz, gerçekten kötü oyunlar 5'ten az puan alanlar. Ayrıca, yazarın bir oyuna ne puan verdiğine bakmaksızın, hakkında fazlasıyla olumlu düşünceleri varsa "+" Yazar Kanaat kullanma hakkı bulunuyor.

- **10** Oyun dünyasında birçok şeyi değiştiren, gerçek bir mihenk taşı... Şüphesiz çok az oyun bu payeyi hak ediyor.
- **9** Mükemmele yakın bir oyun. Uzun süre unutulmayacak bir tecrübe sunuyor ve mutlaka oynamalısınız.
- **8** Çok iyi bir oyun. Harcadığınız zaman size güzel anılar bırakacak.
- **7** İyi bir oyun. Bu türden hoşlanmayanları bile memnun edebilir.
- **6** Ortalama üstü bir oyun, ama özellikle bu türden hoşlanıyorsanız size daha bir hitap edecektir.
- **5** Ortalama bir oyun. Paranızı ve vaktinizi yatırmadan önce iyi düşünün.
- **4** Kötü bir oyun olmasına neden olan en az bir veya iki büyük neden var.
- **3** Çok kötü. Ve bu konuda hiç şakası yok.
- **2** Berbat bir oyun.
- **1** Bu notu alan bir oyuna inceleme sayfası ayırdığımıza göre çok iyi sebeplerimiz olmalı.

"Very" Tabanı

Oyun yapmanın bedeli

Birkaç ay önce bir okurumuz ailesini oyun yapımına yatırma konusunda ikna edeceği 200.000 TL'lik bir birikimleri olduğunu, bu miktarla dünya çapında bir DVO yapılıp yapılamayacağını sormuştu. Bu miktarın ciddi bir DVO'nun maliyetinin %1'i bile etmeyeceğini üzülerek anlattım kendisine. Daha sonra da, bu tür bir sorunun pek çok kişinin aklında olabileceğini düşünerek, çok temel bir oyunun, mesela Unity ile yapılmış bir iOS oyununun en düşük maliyetini çıkarmaya karar verdim.

Diyelim ki programlama, grafik ve müziğini kendinizin yapacağı bir oyuna girişmeye karar verdiniz. Kendinize de süre biçtiniz: 1 yılın sonunda bu oyun çıkacak. Bu durumda ihtiyacınız olan para, çok kabaca, şu şekilde:

12 ay boyunca karşılanmış kişisel masraflar (Kira + gıda + sağlık):
2.500 TL x 12 = 30.000 TL (kirada oturduğunuzu ve full-time bu oyun için evden çalıştığınızı varsayarsak)
Unity3D Pro Lisansları (Temel + iOS lisansı, aylık): 315 TL x 12 = 3.780 TL . Unity yerine Unreal Engine (aylık 42 TL) veya CryEngine (aylık 21 TL) de kullanabilirsiniz. UE'nin oyunun satışından %5 pay alacağını unutmayın.
Geliştirici Lisansı (iOS): 210 TL
Programlar, fontlar vs. (Adobe Creative Suit): 2.000 TL (bunların yerine bedava olan programlar bulabilirsiniz)
Web sitesi (hosting, trafik vs):
120 TL . Unutmayın ki, bu en temel ücret. Oyun ilgi çeker de sitenizin trafiği artarsa, bu miktar da logaritmik olarak artacaktır.

İkincil (oyun çıkmaya hazır olunca) yapılacak harcamalar:
LTD Şirket kurulumu:
5.000 TL (yaklaşık). Bunun haricinde 10.000 TL sermayeniz olması ve bunun 2.500 TL'sini bankaya koyup devlete göstermeniz lazım. Merak etmeyin, bu paraya el konulmuyor, sadece devlet bankada görmek istiyor.
Tanıtım (banner, broşür vs):
Yabancı indie oyun siteleriyle aranızı iyi tutarsanız, tanıtım için masraf yapmanıza gerek kalmayabilir.
Yabancı fuarlara katılım:
İlk oyununuz olduğu için yurtdışı fuarlarına gidip masrafa girmenize hiç gerek yok. Yerel indie gruplarına, facebook çalışmalarına, Bahçeşehir Üniv. gibi üniversitelerin etkinliklerini takip edip onlara katılın.

Tebrikler, 41.000 TL'ye ilk iOS oyununuzu tamamladınız. Bu maliyetlerin bir kısmından legal (şirket kurmayabilirsiniz) veya illegal olarak (kopya program) kaçınabilirsiniz tabii ki. Ancak illegal bir çalışmayla, piyasada satmaya çalışacağınız legal bir ürün başınıza büyük sorunlar açacaktır.

PC

THE ELDER SCROLLS ONLINE



TAAZOKAAN SARAAN EK SAHROT JUN (DRA)
TAMRIEL AWAITS HER MIGHTY KING (ENG)
TAMRIEL KUDRETLİ KRALINI BEKLİYOR (TUR)

ESER GÜVEN & UMUT YANIK



İsmim: Golarth
Irkım: Imperial (Ebonheart Pact)
Sınıfım: Dragon Knight
En büyük hobim: Bana görev vermek için yanıp tutuşan halkı dikkate bile almayıp bilinmeyene doğru at koşturmak. Manzara seyretmeyi seven bir savaşçıyım ben, itirazı olan?
En merak ettiğim: Açtığım tüm sandıkların içinden incik boncuk çıkıyor. Acaba benden önce içindeki değerli eşyaları çalıp bana sadece bunları mı bırakıyorlar? Nasılsa manzara peşindeki adama hazine lazım değil mi diyorlar? Söyleyin kim yapıyor bunu?!
En ilginç anım: Yine bir gün dağ tepe at sürüyorum (atım var ya benim, burjuva atı hem de). Atım da resmen atletik, önüme çıkan taş kaya falan hiç aldırmadan zıplıyorum, dehliyorum falan. Lavlarla dolu bir bölgeye geldim, dedim benim atım bi tanedir, lav dediğin vız gelir tırıs gider. Ayağımın ucunun değmesiyle önce atım eridi, zıplayarak kurtulmaya çalışsam da yapabildiğim tek şey ölümümü iki saniye daha geciktirmek oldu. Artık yanardağlara daha temkinli yaklaşıyorum, kendim korktuğumdan değil de maksat atıma bir şey olmasın!

Kafa Kâğıdı
ESER

Merhaba, ben Eser. Bir WoW bağımlısıyım. Beni yaklaşık 9 yıldır neredeyse her gün oynadığım bu oyundan biraz olsun koparacak bir şeyler arıyorum. Ama işte elimde değil, hangi oyuna el atsam ister istemez WoW ile kıyaslamaya başlıyorum. Sadece mekanik değil, dağı taşı bile kıyaslıyorum. Bakalım bu sefer aradığımı bulabilecek miyim? Pardon, sizin buralarda uçuluyor muydu acaba?



İsmim: Tyr Dragonbane
Irkım: Nord (Ebonheart Pact)
Sınıfım: Dragon Knight
En büyük hobim: Kestiğim Level-1 hayvanların kalıntılarını 1'er altından tüccarlara okutmak. Ne var, damlaya damlaya göl olur bi kere!
En merak ettiğim: Bazı canavarların cesetlerinde nasıl oluyor da altın para buluyoruz? Kürklerine cep diktirip alışverişe mi çıkıyor bunlar?
En ilginç anım: Kendimden 8 seviye yüksek düşmanların kol gezdiği bir bölgede suikast görevimi tamamladım, tabana kuvvet tüyüyorum. 4 muhafızı peşime takmış hâlde sahile varıyorum. Kaçacak yer yok! Mecburen denize atlıyorum. O da ne! Muhafızlar kıyıda kalıyor. Menzilli bir silahları da yok. Armut gibi bekliyorlar. "N'oldu lan yüzme bilmiyonuz mu?" diye alay ediyorum, bir yandan da Survivor yarışması kazanmış Turabi gibi karizmatik zafer dansları yapıyorum! Fakat... Sağlığım? Birdenbire düşmeye başlıyor! Ne olduğunu anlayamadan HP'yi sıfırlayıp Oblivion'ı boyluyor ve sahildeki muhafızlara alay malzemesi oluyorum. Bu şekilde kazandığım "Slaughtered" isimli Achievement sayesinde öğreniyorum ki denize atlamadan önce Slaughterfish isimli şirin balıkları da hesaba katmak gerekiyormuş.

Kafa Kâğıdı
UMUT

Merhaba, ben Umut. III. Çağın hemen başlarında Cyrodiil'in merkeze bağlı Dedralıhisar Köyü'nde dünyaya geldim. O dönem PC neyin yoktu, oyun oynayamadım. Çocukluğum, Paşa dedem Tiber Septim Efendi'nin fetih öykülerini dinleyerek geçti. 3 yaşımda gürz kuşandım, 5 yaşımda yumruğumla Minotaur devirdim. Tamriel'in gerçek olmadığını söyleyen ilk doktorumun kafasında sandalye kırdım. Nerede yeni doktorum?

ESO incelememize şok bir itirafla başlayalım mı? Ben daha önce hiçbir Elder Scrolls oyunu oynama... Yok daha neler, inanmadınız değil mi? :) O zaman gerçeği söyleyeyim. Ben ESO betasını oynamadım. Böyle önemli bir oyunun betasına katılıp bug'larla dolu hâlini görmek ve kendimi belki de çok güzel olabilecek bir deneyimden soğutmak istemedim çünkü. Verdiğim karardan da gayet memnunum, çünkü tahminimin ötesinde bir oyunla karşılaştım. Sonra da Umut'a dedim ki, "Sen resmen bir Elder Scrolls aşığısın, ilk bakış yazısında da anlatmak istediklerini sığdıramamaktan yakınmıştın. E o zaman ne duruyorsun, helva yapsana?" Arada cebine bir de zarf sıkıştırıp kıps diye göz kırptım ki itiraz edemesin. Meğer dünden razıymış, boşa gitti güzelim zarf! Nasıl bir şeyler hazırlayalım diye konuştuk, düşündük taşındık ve dedik ki oyunla ilgili sohbet edelim, okurları da bu sohbetimize tanık olmaları için davet edelim. Umut, ne dersin başlayalım mı oyuna?

Oyuna başlamadan önce ırklar ve sınıflar hakkında ön bilgi edinmekte fayda var (direkt girdim olaya!). Zira bunlar oyun tarzımızı şekillendirici etkiye sahipler, en az oyun içerisinde yapacak olduğumuz yetenek seçimleri kadar... Ben hemen sınıflar ve yetenekler ile ilgili detay bilgi veren iki kutucuk hazırlayayım Eser, sen de bu arada konu hakkındaki düşüncelerinden bahsedip okuru oyalamaya çalış.

SOĞUK LİMANDAN ENGİN DENİZE

Açıkçası ırk konusunda bir şikâyetim olmasa da sınıf seçimi konusunda başlangıçta biraz hayal kırıklığı yaşadım, çünkü bir DVO için dört sınıf gözüme çok az geldi. WoW gibi hem bolca sınıf seçeneği olan, hem de bu sınıfların birbirinden epey farklı olduğu bir oyuna alıştıktan sonra elimden seçim şansım alınmış gibi hissettim resmen. Meğer asıl olay skill sisteminde yatıyormuş, bunu fark ettikten sonra o ilk düşüncem saniyesinde dağılıverdi. Eee... Ehm... Kutucuklar tamam mı Umut?

Ayıpsın Eser :) Ben de ilk izlenimlerimle devam edeyim... Başlangıçtaki Coldharbour bölümünün Beta'ya göre bir hayli kırpılmış olduğunu gördüm. Bulabileceğimiz daha az gizli hazine, etkileşime girebileceğimiz daha az NPC var artık. Bu bölümü tutorial niyetine oynadığımızdan sadeleştirilmiş olması bence yerinde bir karar. Asıl pandomima Coldharbour'ı terk edip Nirn boyutuna geri döndüğümüzde kopuyor zaten. Beta'ya göre aşırı zenginleşmiş bir dünya buluyoruz karşımızda, tıpkı Skyrim'deki gibi tıka basa yaşam dolu! Karşımıza çıkan herkes o dünyanın parçası; bize ve çevrelerinde olan bitene göre değişen tepkileri var. Denizden bir Covenant çıkarması ile tehdit edilen, surları kuşatılmış bir şehrin sakinleri nasıl gergin ve ümitsiz ise o kuşatmadan kurtarılmış insanlar da bir o kadar coşkulu görünüyor ve minnettar davranıyor bize. Bombardımanda evi yıkılmış şu aile için bir şeyler kopar mı gönlünüzden? Yoksa o 20 altını yeni bir erzak çantası için biriktirmeyi mi tercih edersiniz? Belki de lonca kütüphanesine izinsiz girebilmek için kapıdaki yıvışık bekçiye rüşvet olarak ayırdınız o parayı... ESO dünyasının döngüsüne seçimlerimiz ve eylemlerimizle etki edebilmek gerçekten çok güzel bir his.

Aynen Umut. Örneğin *The Missing of Bleakrock* görev dizisinde bulduğum kaybolmuş insanların tekrar kasaba nüfusunun arasına karışıp sevdiklerine kavuşması gibi dışarıdan son derece basit görünen detaylar insanın içinde hiçbir görevi atlamama, geçiştirmeme isteği uyandırıyor. "Şuraya saldırı var" diye bir rivayet duyar duymaz neyle uğraşıyorsanız bırakıp koşturuvermek ve bunu sırf level »

> "İKİ DRAGON KNIGHT ÇIKTI MEYDANE, İKİSİ DE BİRBİRİNDEN MERDANE, "OLM BARİ BİRİMİZ BAŞKA Bİ ŞEY OLAYDIK" DEDİLER BİRBİRLERİNE"







"SKYRIM'DE HAYRAN KALDIĞIMIZ BÜTÜNLÜĞÜ ESO GİBİ BİR DVO'DA YİNE GÖREBİLMEK ŞAHANE"

» kasmak için yapmadığını bilmek çok güzel bir duygu. Özellikle de DVO'ların başlardaki görevlerinin iyice kolay, iki dakikada biten ve çoğunlukla anlamsız görevler olmasına alışkın bir bünye için...

BAKTIĞIM HER YERDE İZİN DURUYOR

Valla Eser, DVO üstatları kadar deneyimli sayılmasam da birkaç oyuna toplamda bir 100 saat kadar gömmüşlüğüm var ve hiçbirinde böylesine "bütünlüklü" bir dünya görmediğimi söyleyebilirim. Açıkçası Skyrim'in dünya tasarımında sergilenen üstün başarının ESO'ya bu kadar kusursuz yansımasını beklemiyordum. Bu yansımaların yoğunlaştığı anlarda oyun o denli Skyrim'i andırdı ki elimin defalarca F5'e gitmesine engel olamadım.

Birkaç DVO'ya toplamda yüzlerce gün gömmüş biri olarak ben de aynı düşüncedeyim ve ESO'ya hayran kaldığım noktaların en önemlilerinden biri bu. Özellikle de başlarda oldukça uzun bir süre DVO oynadığımı fark etmedim desem yeridir. Tamam etrafta benim gibi koşuşturup duran, ona buna dalan oyuncular vardı ama aramızda herhangi bir bağ yoktu. Benim için o gezinenler de birer NPC'ydi resmen. Görevler de solo oyunu destekleyecek şekilde olunca, sohbet ekranında akan yazıları görmesem kendimi Skyrim oynadığıma inandırabilirdim rahatça. Bu kötü bir şey mi? Aslında hayır, tek kişilik oyunları seven, hatta DVO'ları bile mümkün olduğunca yalnız başına oynamaktan hoşlananlar bu durumdan hiç şikâyetçi olmayacaklar. Ama çoğu kişinin bu tür oyunları oynama sebebinin işin "devasa online" kısmı olduğunu unutmamak lazım.

Skyrim'i andıran özelliklerle devam edelim o zaman... Tatsız bir benzerlikle başlayalım önce; Bethesda etiketli hemen her yapımda olduğu gibi ESO'da da halis muhlis bug'larımız mevcut. Lakin Beta'dan taze çıkmış bir oyun için bunların sayısı ya da oyuna olumsuz etki derecesi çok da göze batan cinsten değil (şu sıralar zindan yüklemesine musallat olan berbat "memory leak" sorunu hariç!).

GÖZLERE ŞENLİK, KULAKLARA ZİYAFET

Neyse ki güzellikler ağırlıkta; oyunun görsel yönetimi tıpkı çevrimdışı akrabaları gibi göz dolduruyor mesela. Dagoth Ur'un eteklerine bir varın, o meş'um yanardağın kül bulutları ve lav nehirleri arasında bir Pazar sabahı doğa yürüyüşüne çıkın. Size hoş geldin demek için yarışan sevimli hayvancıklar (!) karşınızdaki epik görselliğe tam konsantre olmanızı engelleyecektir büyük ihtimalle ama görebildiğiniz kısmı bile yetecek içinizin açılmasına.

Seslendirme ve müziklere ayrıca değinmek lazım. Morrowind'den beri seriye muhteşem tınılarıyla ruh veren Jeremy Soule yine iş başında ve harikalar yaratıyor. Hoş bir sürpriz de kendine özgü TES besteleriyle internet fenomeni haline gelen Malukah (yengeniz olur)... Morrowind'de bir handa bu şeker Meksikalının yüz hatlarıyla modellenmiş bir Bard karakterine rastladığınızda biliniz ki o seslendirdiği şarkı en yeni bestesidir. Yanına yaklaşıp "N'aber Malu?" diyebilir ve pas vermediğinde bozulabilirsiniz benim gibi. Yazının tam da burasında izninizle "Olm oyunda şu şarkıcı hatun var, Asamoah mıydı neydi adı?" şeklinde yorum yapan sevgili dostum Demir'e selamlarımı göndermek istiyorum.

Malukah (bu sefer erken davrandın Umut, artık bir sonraki yengeyi kaparım) ben dahil bir sürü kişinin *The Dragonborn Comes* cover'ını duyar duymaz "bu kadın kesinlikle yeni Elder Scrolls oyununda bir şekilde yer almalı" dediği bir isimdi. Zenimax'in bu fırsatı kaçırmayıp kendisiyle irtibat kurması ve ortaya *Beauty of Dawn*'ın da (ki bu da Tamriel kelimesinin karşılığıdır) aralarında bulunduğu ve buram buram Skyrim kokan şarkıların ortaya çıkması son derece isabetli bir hamle. Bir hana girdiğinizde "bir daha çal Sam" demenize gerek kalmadan orada bir ozanın bu şarkılardan birini seslendirdiğini duyuyor ve resmen ruhunuzu dinlendiriyorsunuz. Atmosfer dediğin tam da böyle bir şey işte. Bu açıdan ESO bulunmaz bir hazine.

GANİ GANİ GANİMET

Hazine mi? Hazine! Nerde? Hani olm? Haa, lafın gelişi... ESO'da 7/24 loot kovalayınca insanın zihni bulanıyor Eser,

YETENEK SİZSİNİZ TAMRIEL

ESO'da öyle bir yetenek çeşitliliği var ki herhangi bir sınıf için ideal bir "build" belirlemek neredeyse imkânsız. Oyun sizi kısıtlamıyor ve bir DVO'da sahip olmayı hayal bile edemeyeceğiniz ölçekte esneklik sunuyor. İstediğiniz her yeteneği öğrenebiliyorsunuz, fakat iş uzmanlaşmaya gelince belirleyici bir etken giriyor devreye: Yetenek Puanları. Bu puanları karakteriniz her seviye atladığında ya da dünyanın dört bir yanına dağılmış Skyshard isimli nesneleri topladığınızda kazanıyorsunuz (3 Skyshard = 1 Yetenek Puanı). O halde gelin bu puanları hangi yetenek ağaçlarında meyveye dönüştürebileceğimize bakalım:



Silah Yetenekleri
Kullandığınız silah tipine bağlı olarak toplam 6 çeşit yetenek ağacı var burada. İsterseniz birkaç silah tipini dönüşümlü kullanarak bütün hepsinde ilerleyebilirsiniz. Yine de her silahtan azar azar bilmek yerine bir iki tanesinde iyice ustalaşmak çok daha faydalı olacaktır.



Zırha Bağlı Yetenekler
Tıpkı silahlar gibi, bütün zırhların da yetenek ağaçlarını bir arada öğrenebilirsiniz. Fakat yine benzer şekilde, ustalık alanınızı önceliklerinize göre belirlemeniz daha mantıklı olacaktır. Örneğin büyü gücüne dayanan bir karakteriniz varsa Hafif Zırh'ı tercih etmeniz gerekir.



Zanaate Dayalı Yetenekler
İster bir parça zırh, ister bir şişe iksir olsun, herhangi bir şey imal ettiğinizde kendiliğinden gelişen bu özellikleri ilerletmekte sonsuz fayda var. Tamriel'de her ne hikmetse feci bir altın kıtlığı söz konusu ve Crafting ekonomik anlamda ferahlamanın en güvenli yolu.



Irksal Yetenekler
Her ırk kendine has özelliklere sahip. Örneğin Skyrim'in karlı doruklarından gelen Nord savaşçımın soğuğa karşı doğuştan bir direnci var. Kalıtsal özellik olarak fizik yapısı da sağlam olduğundan çift elle kullanılan kılıçlarda bir adım önde.



Hayde yiğitler, kılıç kalkana!

kusuruma bakma. Hele benim gibi "mezarcı" kişiliğe sahip biri için lüzumundan fazla "ganimet" var ortalıkta... Ganimet dediğime de bakmayın arkadaşlar, "loot" kelimesine Türkçe bir karşılık olsun diye yazdım. Çoğu zaman koskoca yük sandıklarından bile ele geçirdiğimiz, bir iki maymuncuk ya da birkaç tombul elma kurdundan fazlası olmuyor. Kahraman mıyız hurdacı mı belli değil. Bence Skyrim'de zaten anlamsız olan bu gereksiz eşya enflasyonu ESO'da hepten eğreti durmuş.

WoW'da hatırlarım, eskiden bazı haritaların belli yerlerinde bazı sandıklar olurdu ve bu sandığı ilk ulaşan açar, içindeki ganimeti kapıp kaçardı. Merak ederdim acaba ne buldu, işime yarayan bir şey var mıydı diye. Sonra bekle babam bekle, birkaç saat sonra yeniden spawn olsun sandık. Tam da o sırada başka bir şeylere bakıyor olurdum ve oyuna döndüğümde yine birisi malları toparlayıp gitmiş olurdu. O yüzden ESO'da her yerde sandık, her yerde vazo, her yerde kasa görünce çocuklar gibi sevindim. Ta ki kurcaladığımız neredeyse her vazonun içinden bir iki tane incik boncuk çıktığını görene kadar. Yahu bari içine birkaç altın ataydınız insafsızlar!

Loot modelinin bu hâliyle oyun ömrüne nitelik değil de nicelik yönünden bir etkisi olduğu kuşkusuz, fakat oyunda ne kadar zaman geçirdiğim değil, bu zamanı ne ölçüde eğlenceli geçirdiğim önemlidir bana göre. Hiç çöpçülük yapmayayım demek de var tabii, fakat bu aynı zamanda zanaatınız için lazım olan malzemeleri tüccarlardan satın alma mecburiyeti anlamına geliyor. Sermayeyi bunlara yatırmanız da Tamriel'deki tüm seyahatlerinizde kaçınılmaz olarak tabanvay takılmanız demek (bir at için servet istiyor şerefsiz seyisler!).

Ah yazık tabii, herkes Imperial Edition'a sahip olamıyor, atı ayağına gelmiyor :) Aman sanki atımız var da ne oluyor? Koşarken bile atla olduğundan daha hızlı gittiğimi hissediyorum bazen. Bence binek duygusunu vermeyi başaramamış ESO. Skyrim'de de aynı sorun vardı aslında, atlar çok yavaştı ve o yüzden add-on'larla hızlandırıyorduk atları. Güya dörtnala koşuyorum, yol bitmek bilmiyor, ne anladım bu işten? Wayshrine'ları kullanmak da ateş pahası mübarek. Bence oyunun çözülmesi gereken ilk sıkıntılarından biri bu, daha hızlı at istiyoruz, at alamayanlardan farkımız olsun istiyoruz!

BEN BİR GARİP DEMİRCİYİM, EŞEĞİMİN YOK SEMERİ

Pis elitist! Aşağılık burjuva! Sen mi büyüksün? Hayır ben büyüğüm, ben! Umut Usta! Kömürden kapkara olmuş ellerime bak. Atım yoksa emeğim var benim. Çünkü niye? ESO'daki üretim sistemi hem anlaması kolay, hem mekanikleri derin, hem de harcadığım vaktin karşılığını fazlasıyla veriyor diye!

Açıkçası ilk kez böyle önemli bir DVO'daki üretim sistemini gayet kullanışlı ve eğlenceli buldum. WoW'daki kısıtlamalar »

> "ATI ALAN IMPERIAL CITY'Yİ GEÇİYOR DEMEK İSTERDİK AMA ANCA BAKKALA İKSİR ALMAYA GİDEBİLİYOR"



Sınıfsal Yetenekler
Bu özellikleri bir başka kutucukta derinlemesine işlediğimizden burada detaya girmiyoruz. Yalnızca bir örnek verelim: Scorpion'a özenip "Gel lan buraya!" diye düşmanı kendine doğru çeken tipler Dragon Knight sınıfının Ardent Flame ağacından Fiery Grip yeteneğini kullanıyorlar.



Lonca Yetenekleri
Oyunda birden fazla loncaya üye olabiliyor ve o loncaya özel yetenekler kazanabiliyorsunuz. Savaşçı Loncası'ndan elde ettiğiniz Dawnbreaker ya da Büyücü Loncası'nın sağladığı Meteor gibi yetenekler fazlasıyla işinize yarıyor.



Dünya Yetenekleri
Yolculuklarınız esnasında Ruh Büyüsü, Kurtadam ve Vampir gibi yetenek ağaçlarını keşfetmeniz ve oyun tarzınıza göre bunlardan birkaçında ustalaşmanız mümkün. Örneğin Soul Trap'i geliştirmek "spawn" konusunda kolaylık sağlayıp sizi birçok gereksiz seyahatten kurtaracaktır.



İttifak Yetenekleri
Eğer Cyrodiil'e gidip oyunun PvP boyutuyla tanışmaya karar verirseniz savaştaki her zaferiniz ve tamamladığınız her özel görev ittifakınıza puan olarak yansıyacaktır. Bu puanlar da size ve ittifakınıza (Magicka ve Stamina artışı sağlayan War Horn gibi) özel artılar sağlayacaktır.



ESO ROLE-PLAY GÜNCELERİ VOL-I

SİNAN'IN EBONHEART PAKTI İLE İMTİHANI

Sinan:
- İsimlerinizi versenize, oyundan nasıl ekleyeceğim sizi? Dominion'um ben :)

Umut:
- I am Tyr Dragonbane of the Nords, a Dragonknight serving the Pact.
I am the cold cruel death, raining upon the Dominion.
Count your days filthy scum, for I'll soon be pickin' my teeth with yer bones! *

Sinan:
- Yek yea!

* **Meali:** Pakt'a hizmet eden bir Ejder Şövalyesi'yim, Nordgiller'den Tyr derler bana! Dominion üstüne yağan soğuk zalim ölümüm ben. Günlerin sayılı bre zındık, çünkü kemiklerini kürdan niyetine kullanmam yakındır!

malum; en fazla iki tane ana meslek seçebilir ve bunları da gidip eğitmenlerinden öğrenmeden kullanamazsın. Peki ya ben bir yandan maden kazmak, bir yandan kendi iksirimi hazırlarken diğer yandan üzerime giysilik kumaşlar dikmek istiyorsam? Olamaz mı yani? ESO bunun bal gibi de olabileceğini gösteriyor ve çok da iyi ediyor. "Üretim istasyonlarına" gidiyor, elimizdeki malzemelere ve beceri seviyemize bağlı olarak canımız ne isterse onu üretiyoruz. Bir DVO'da daima işi tembelliğe vurup malzeme falan toplayamayacak, bir şeyler üretmeyecek adamlar bulunur. İşte o adamlar parayı vurmamız için gerekli olan adamlar, sevelim onları.



Bu sistem oyuncular arasında ticari ağlar oluşturmaya hâyli elverişli. Mesela benim (oyunda aşırı ilerleyememiş olmama rağmen) şimdiden iki sadık müşterim oldu bile. Gerekli külçeler ve sembolik bir miktar altın karşılığında onlara silah ve zırh yapıyorum. Müşterilerim vurguncu tüccarlar tarafından yolunmaya kıyasla çok daha kârlı bir alışveriş yapmış oluyorlar, ben de bu yolla zanaatımı geliştiriyorum. Gerçi meslek seçimimi sorgulamıyor da değilim. Yüksek talebin cazibesine kapılıp demirci ustası olmayı tercih ettim ama zanaatkârların çoğunluğu da aynı alan üzerine kümelendiğinden rekabet kızışmış durumda. Gerekirse popüler olmayan meslek alanlarında ustalaşmak uzun dönemde daha kârlı olabilir diye düşünüyorum, çünkü bu gibi hallerde arz ve talep eğrilerinin çok daha yüksek fiyat seviyelerinde kesişmesi mümkün (Adam Smith, Wealth of Nations, 1776).

Herhangi bir DVO'da belli bir süre geçtikten sonra ürün fiyatlarında inanılmaz bir düşüş yaşanmaması zaten mümkün değil. Ama burada da ortaya ilginç bir durum çıkıyor. Yetenekli zanaatkârlar üst seviye eşyalara yoğunlaştıklarında bu sefer de piyasadaki giriş seviyesindeki eşyaların sayısı azalmaya başlıyor ve bunlar özellikle de yeni oyuncuların rağbet ettiği mallar olduğu için beklenmedik kârlar elde edebiliyorsunuz (Smith Adams, Nations of Wealth, 1777). O yüzden kümenin dışında düşünmekte fayda var.

MİRAS DEĞİL ALIN TERİ

Gayet yerinde bir saptamada bulundunuz Sayın Güven. OGZ ekranlarında Ekönöminin Nabzı programımız devam ediyor… Sırada üretim sisteminin bir örneklemesi var. Diyelim ki bir demir miğfer yapacağım. Temel hammadde olan demirden ne kadar fazla külçe kullanırsam o kadar yüksek seviye bir ürün elde ederim. Yeterince külçem yok mu? Bir tüccardan alabilirim. Tüccar kazıkçı mı? Dağa vurur, demirimi taştan çıkarırım. Sonra da ham madeni demirci ocağına sürdüğüm gibi külçeye dönüştürürüm. Çok mu meşakkatli? O halde bir Dominion muhafızının nafiz bedeninden yağmaladığım şu koca kılıcı eritirim ben de… Muhafızlar çok mu zorlu? Gider evde otururum arkadaş, Sudoku falan çözerim. ESO'nun sunabileceği alternatifler de bir yere kadar!

Peki basit bir üretim yeter mi bize? Hayır. Boynuzlu gezmek marifet olsaydı onca Bizanslı figüran cümbür cemaat sopa yemezdi Cüneyt Baba'dan! Miğferimiz büyülü olsun o zaman. Peki, trait adı verilen bu ekstra özellikleri nereden elde edeceğiz? Tabii ki de Uzakdoğuluların en temel ticari prensiplerinden biri olan "klonlama" yöntemiyle; aynı özelliği taşıyan bir başka miğferi masaya yatırıp araştırma yapmak suretiyle…

Skyrim'deki enchanting mekanizmasının bir benzeri bu… Örneğin gidiyoruz demirci istasyonuna, Research sekmesini seçtiğimizde elimizdeki silahların hangilerinin özelliklerini araştırabileceğimizi görüyoruz. Tam 6 saat süren araştırma tamamlandığında eşya tabii ki kayboluyor (demek ki araştırma yaparken en küçük parçalarına kadar ayırıyoruz silahı), ama



Bir yerlerden bir sıcaklık geliyor ama tam da çözemedim. Kombiyi açık mı unuttuk n'aptık?



Talos, Tiber Septim, Dragonborn, sana geliyorum!

silahın özelliğini de öğrenmiş oluyoruz. Böylece bir baltadan öğrendiğimiz özelliği bir kılıca uygulamak mümkün değil ama. Tüm özellikler öğrenildiği cins eşyalar üzerinde kullanılıyor.

Her ırkın kendine özgü karakterini belirleyen özel madenleri de unutmayalım. Ben mesela kendime ürettiğim bütün zırhları Nord tarzında tercih ettiğim için (böyle de milliyetçiyim!) hepsinin imalâtında bir miktar Corundum madeni kullanırım. ESO'nun başlı başına bir deneyim olan zanaat alanları hakkında bir izlenim verdiğimize göre dilersen role-play ve hikâye öğelerine değinelim sevgili Eser.

KALEM KILINCI DÖVER

İsabet olur Umutcum. Öncelikle şunun altını çizmemiz gerek, bir DVO'da role-play hissi veren en önemli özelliklerden biri sohbet baloncuklarıdır. Tamam, seçtiğimiz sınıf ve ırkımıza bağlı olarak hareket ediyor, NPC'lerle olan diyalog seçimlerimizi buna göre yapıyor olabiliriz. Ancak o karakterin varlığına tam olarak bürünebilmemiz için yeterli değil bu. Ultima Online ve WoW'da bulunan sohbet baloncukları sayesinde yol arkadaşlarımız ile bir kamp ateşinin etrafına oturabilir, o günün olayları hakkında nefis muhabbetler çevirebiliriz. Oysa ESO'da şu an böyle bir özellik bulunmuyor; konuşmaları sohbet penceresinden takip etmek zorunda olmak işin RP yönünü ciddi biçimde baltalıyor. Yine isteyen kullanır, isteyen kullanmaz fakat bu özellik mutlaka ama mutlaka eklenmeli bence.

Katılıyorum. Neyse ki ESO'nun hikâye unsurları -neredeyse sohbet baloncuklarının eksikliğini hissettirmeyecek kadar- esaslı. Genel deneyimin, çevrimiçi dünyaların doğasına göre olağan dışı sayılabilecek ölçüde anlatım odaklı olduğunu söyleyebiliriz. Dolayısıyla hikâye bileşeni standart bir DVO'dakinden çok daha zengin bir tat bırakıyor damağımızda. Biliyorum sevgili oyungezerler, hepinizin kanı bitli; bir an önce canavar kesip zindan yağmalamak, San Marino'yu 9 kişi yakalamış İspanya misali gol olup yağmak istiyorsunuz. Ama nefeslenin bir hele, varsın daha yavaş seviye atlasın karakteriniz. Varsın sizden daha önce o zırh setini tamamlamış olsun arkadaşlarınız. Siz kendinizi iç içe geçmiş öykülerden oluşan büyülü kurguya teslim edin, elinizden tutup başka diyarlara götürsün sizi. Bu yolculuğun biraz yabancı dil gerektireceği aşikâr olsa da çok ağır ağdalı bir seviyede değil yazılanların hiçbiri. Dünyanın bir parçası olabilmek için önce o dünyayı anlamanız gerekiyor ve bunun yolu kesinlikle diyalogları hızlı çekim atlamaktan ya da kitaplara külfet gözüyle bakmaktan geçmiyor...

Oyunda an itibarı ile birbirinden ilginç 2235 kitap olduğunu ve hepsini okumanın yaklaşık 32 saatinizi alacağını söylesek dünyanın derinliği ve hikâye sunumunun ölçeği hakkında fikir vermiş olur muyuz? Örneğin bir görevde Prophet'ın düşüncelerine girip geçmişe seyahat ettiğimiz ve Beş Yoldaş'ın kaderini izlediğimiz bir bölüm var ki benzerine (bırakın herhangi bir DVO'yu) hikâye odaklı AAA yapımlarda bile rastlamak pek mümkün değil. En yakın emsali olarak Dishonored'da geçen (The Outsider odaklı ve paralel boyut temalı) şık sekans geliyor aklıma. Ne tesadüf ki o sahnenin perde arkasında da aynı tanıdık firma var (sonra soruyorlar şu Bethesda'nın nesine bu kadar meraklısın diye!).

Yav Umut şu Bethesda'nın nesine bu kadar meraklısın diye soracaktım tam ama söylemişsin bile. Elbette kimseden 32 saatini ayırıp tüm kitapları okumasını beklemiyoruz, bazılarımız gerçek hayatında bile o kadar kitap okumamış oluyor çünkü :) Kabul edelim, çoğumuz görev açıklamalarını bile hızlı hızlı geçmeye çalışıyoruz, ama işte söz konusu şey bir Elder Scrolls oyunu olduğunda ne kadar çok şey kaçırdığınızı anlatmaya 2,235 kitap bile yetmez. Yapmayın, etmeyin; bu oyunu diğerlerinden ayıran en önemli özelliği kaçırırsanız diğer DVO'lardan farkını da yakalayamamış olursunuz. O yüzden güzelce sindirmek lazım hikâyeyi.

> “GÖZÜNÜZÜ KORKUTMAK GİBİ OLMASIN DA BÜTÜN KİTAPLARI OKUMAK YAKLAŞIK 32 SAAT ALIYOR (GÖZÜ KORKTU!)”

ACELE İŞE MOLAG BAL KARIŞIR

“Sindire sindire” ilerlememiz, karşımıza çıkan hemen her meydan okumaya hazırlıklı olmamız anlamına da geliyor. Boss diplomalı düşmanlar dâhil pek kimse yan bakamıyor »



> SKYRIM'DEKİ YOLUMUZU KESEN HAYDUTUN HAYVAN GİBİ ZIRHININ OLMASI DURUMU BURADA YOK



Ana görev belli, elimiz mahkûm Prophet efendinin yolundan gidilecek. Ama ben gittiğim her yeri şöyle iyice bir dolaşmayı, elime ne gelirse tüm görevleri toplamayı seven bir adamım. Yahu daha Bleakrock'tan yeni geri dönmüşüm, şöyle bari azıcık etrafta dolaşayım dedim. Tepelere tırmanırken peşime yaratığın biri takıldı ve üzerime tükürdü resmen. "Ne tükürüyon lan" diyemeden eriyip öldüm! Asit midir nedir ne attıysa artık, ölmem resmen saniyeler sürdü. Aynı harita içindeki bölgeler bile birbirinden keskin sınırlarla ayrılmadığı için düşman beni iyice bir pataklamadan anlayamadım oraya gitmemem gerektiğini. Oysa WoW'da her bir harita parçasının hangi seviyeye hitap ettiği bellidir mesela, kalkıp da o çömez halinizle Blasted Lands'e girerseniz yamulturlar adamı. Ya ben bir şeyleri gözden kaçırdım ya da ESO aslında öyle pek de net çizmiyor bölgeler arasındaki sınırları.

»bize, hikâyenin akışından kopup "alam başımı gidem uzaklara" demezsek eğer. Ana senaryonun belirlediği çizgi boyunca zorluk derecesi artan alanlar var, birbirine ilmek ilmek bağlanmış. Zorluğu artırayım deyip birkaç ilmek atladığımızda oyun hemen külahları değişiyor bizimle. Kendi çöplüğümüzde bir eda bir çalım geziyorduk ya? Kılıcımızın harcı olmayan topraklara adım attığımızda "Sevgilim seyrediyor sayın yaratık, en azından şakacıktan bi kere vuruyim" tarzı durumlara düşüyoruz. Stonefalls tarihini tersten yazdım diye şişinenler bir anda kendilerini İstiklal Marşı'nı tersten okur vaziyette bulabiliyorlar.

Farklı zorluk seviyelerine sahip bölgeler DVO dünyası için standart bir uygulama olsa da benim gibi TES düşkünleri için sıra dışı bir durum. Çünkü biz level-scaling (karşımıza çıkan tüm tehlikelerin karakter seviyemizle doğru orantılı olması) kaynaklı özgürlüğe alışmış maceracılarız. Dünyanın neresine gidersek gidelim nabzımıza göre şerbetlenmiş düşmanlarla karşılaşacağımızdan tereddütsüz teperiz Tamriel yollarını. Lakin ESO böyle değil. Bir ara yol bulunsaydı da PvE'deki özgürlüğümüz bu denli öksüz kalmasaydı güzel olurdu tabii, fakat ne çare; akıncı beyi gibi keyfe keder gezemiyoruz çevrimiçinde.

BİZ AYRI REALM'LARA AİTİZ SEVGİLİM

Aslında bölgeler arasındaki sınırları anlamak için karakter seviyeleri arasındaki farka bakmak yeterli olabilir. Yolun başındaki oyuncular ileri seviye karakter gerektiren alanlara ciğerci kedisi gibi mel'un bakıp yalanırken ileri seviye oyuncular da düşük seviye alanlara tenezzül etmiyor (çünkü geri dönüp oradaki zindanları tekrar etmeye değecek bir heyecan ya da seviyeleriyle orantılı bir getiri bulamıyorlar). Bu da benim hiç hazzetmediğim "ayrı dünyaların insanları" konseptine yol açıyor. Oyunun başındaki ilk birkaç şehir tamamen "çapulcu" merkezi konumunda kalırken senaryonun sonuna doğru ziyaret edeceğimiz alanlar ise Lordlar Kamarası hüviyetinde. Bilemiyorum, belki oyunun en azından bazı bölgeleri level-scaling'e açık olsa topluluk daha homojen ve daha bağımsız kılınabilirdi. Bir DVO için bunu sağlamak kolay değil tabii ama oyunun şu anki haliyle deneyim sanki biraz havada kalıyor. N'apalım, gülü seviyorsak yara bandını stoklayacağız mecburen.

Maalesef ESO'yu "oyuncuların birbirinden kopuk olduğu bir DVO" yapan tek özellik bu da değil. Megaserver mantığı yüzünden oyuna her girişimizde sanki başka bir oyuna girmiş gibi hissetmemiz mümkün çünkü. Farklı karakterler, farklı oyuncular, çok da hoş değil. Hiç unutmam, vanilla zamanında Blackrock Mountains'da kamp kuran Grauth isminde inanılmaz yetenekli bir PvP'ci Shaman vardı. Molten Core veya Blackwing Lair raid'leri için dağa girmeye çalışırken mutlaka sizi öldürürdü. Sunucunun gayrı resmi forumlarında hakkında başlıklar açılırdı, resmen diş bilerdik 'bir daha gördüm mü kesin ben öldürücem' diye. ESO'da maalesef böyle bir şey olamayacak, çünkü oyuna bir girdiğimde Grauth orada olsa bile ikinci



Benim olacaksın demir cevheri! Binicem sırtına, vurucam çekici!





girdiğimde farklı bir sunucu parçacığında bulacağım kendimi. Bu arada Grauth deyince avuçlarım terlemeye başladı! Biraz savaş mekaniklerinden bahsetsek mi?

Geç bile kaldık :) Açıkçası savaş mekaniklerinin (özellikle yakın dövüşün) biraz havada kaldığına dair görüşüm henüz değişmedi. Beta'da vuruş hissini bir türlü yakalayamamıştım, asıl oyunda da bunu başaramadım. Bir de "düz" düşmanlarla çarpışırken yakın dövüşün hepten sıradanlaşması var. Karşımdaki düşmanı değil de elimdeki fareyi dövmek pek heyecan vermiyor, takdir edersin. Hatta sol tuşumun fazla ısındığı bazı anlarda kendimi "Bu ne kardeşim, Diablo mu oynuyoruz?" diye sormaktan alamıyorum. Tamam sonuçta bu bir aksiyon-RYO sayılır ama özellikle göğüs göğüse çarpışmadaki aksiyon bileşeni neden bu kadar züğürt kardeşim? Karakterim ilerleyip yeteneklerim daha da çeşitlendiğinde, karşımdaki rakipler de palazlanıp artık onları devirmek gerçek bir strateji gerektirdiğinde bu yargımın değişeceğini umut ediyorum.

FARENİN DE CANI VAR

İşte Umut beni can evimden vurdun şimdi! Ya bu ne kadar zayıf bir yakın dövüş mekaniğidir! Biraz dişli yaratıklarla karşılaşana kadar tek yaptığım dibine girip "sol tık sol tık sol tık, ha arada bi sağ tık, hoop şimdi ikisine birden bas, sol tık sol tık" oldu. Çarpışma tespitinin çok iyi yapılamaması, bazen karşıdaki düşmanın içine girivermek, vuruş hissinin zayıflığı falan ağızda hakikaten kötü bir tortu bırakıyor. Bir de işin içine az da »

ESO İLKÖĞRETİM OKULU

ESO'daki sınıf sistemi tipik DVO tarzından oldukça farklı. Bu sistem alışageldiğimiz klasik kalıpların hiçbirine uymuyor, hiçbirinde rahat durmuyor. Paletteki 4 ana renk birbirine karışıyor, birbirini bütünlüyor ve yetenek ağaçları adeta gökkuşağına dönüşüyor. Yine de hepimizin yatkın olduğu, yakın duracağı bazı sınıflar olacaktır elbette. Karakteriniz için hangi şablonun uygun olacağına karar verebilmeniz adına küçük bir derleme hazırladık biz de...



Mini Mini Birler
Sorcerer

4 sınıf içerisinde doğası gereği yakın dövüşe yatkın olmayan bir tek Sorcerer'ı görüyoruz. Uzmanlık alanı DPS gibi dursa da iyileştirici asayla ilgili yetenek ağaçlarına yatırım yaparak gayet sağlam bir Healer vazifesi de üstlenebiliyor. Kalabalık kontrolü konusunda en etkin alternatiflerden biri olan bu sınıf ayrıca yetenek puanlarının doğru kullanımı ile kusursuz bir Summoner'a dönüşüp kavgaya kahveden Daedra toplayabiliyor.

Eğer yıldırımın gücünü parmaklarınızda hissetmeyi, arada bir de kendinizi buff'layıp düşmanınızla "samimi" olmayı düşünürseniz *Storm Calling*, sizin yerinize savaşması için Oblivion'dan fedai çağırmaya niyetliyseniz *Daedric Summoning*, düşmana yalnızca hasar vermekle yetinmeyip aynı zamanda elini kolunu bağlamak (öldürmek yerine süründürmek!) istiyorsanız *Dark Magic* yetenek ağaçlarına ağırlık vermelisiniz.



Savaşkan İkiler
Dragon Knight

Tank için biçilmiş kaftan olan bu sınıfın her iki eline birer silah verirseniz DPS alanında da hatırı sayılır bir tehdit yaratabilirsiniz. Şu an hayli popüler olan bir türevi de elinde Destruction asasıyla terör estiren "Dragon Mage" modeli. Fakat bence kaderi ön saflarda çarpışmak, tıpkı benim deli-bozuk Nord'um gibi... Gerçi bu sınıfı en iyi tamamlayan ırk Nord değil Dunmer, çünkü hem ateş hasarıyla hem de çift silah kullanımı ile ilgili son derece elverişli ırksal bonusları var.

Ateş hasarı üzerine odaklanıp DPS ağırlıklı takılmak için *Ardent Flame*, hem savunma hem de saldırıyı buff'layıp Tank görevi görmek için *Draconic Power*, daha menzilli çalışıp bir yandan da grubunuzu güçlendiren büyülerinizle Support rolüne soyunmak için *Earthen Heart* yetenek ağaçlarına yatırım yapabilirsiniz.



Ölümcül Üçler
Nightblade

Dragon Knight olmama rağmen gözüm bunda kaldı diyebilirim. Yetenek ağaçlarını doğru geliştirirseniz durdurulamaz bir suikastçı haline gelebilirsiniz. Hem düşmanı afallatma hem de DPS açısından tam bir ayaklı felaket olduğunuz için zavallı hasmınız kendisine neyin çarptığını anlayamadan rahmetli olacaktır. Özellikle yalnız kurt tarzını sevenler için en ideal seçim kesinlikle bu sınıf, çünkü hayatta kalmayı destekleyen yetenek ağaçları sayesinde bir Nightblade'in sırtı kolay kolay yere gelmeyecektir.

Verdiğiniz hasarı, saldırı hızınızı ya da kritik vuruş yüzdenizi arttırıp düşmanın canına okumak için *Assassination*, hasar vermenin yanında gizlilik ve görünmezliği kullanıp düşmanı etkisiz hâle getirmeyi seviyorsanız *Shadow*, rakibin savaş ve büyü gücünü emip kendinize katmanın tadını çıkarmak istiyorsanız *Siphoning* yetenek ağaçları size hitap edecektir.

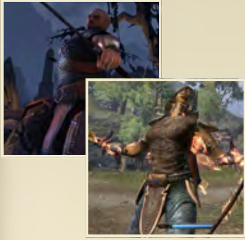


Çok Yönlü Dörtler
Templar

Grubunuzun özelliklerini yükselten "buff" büyüleriyle tam bir destek sınıfı bu. Ön safta da savaşabilir, uzaktan alan etkili büyü de sallayabilir, gerektiğinde Healer açığını bile başarıyla karşılayabilir. Bu kadar çok yönlü olmasına rağmen en az tercih edilen sınıf olması gerçekten ilginçtir.

Alan hasarı vermeye yatkın, DPS potansiyeli yüksek, agresif bir karakter için *Aedric Spear*, yalnızca hasar vermeyi değil düşmanı güçten düşürmeyi de hedefleyenler için *Dawn's Wrath*, gruptaki arkadaşlarınızı iyileştirip kuvvetlerini destekleyen Healer türü bir deneyim için *Restoring Light* yetenek ağaçları tercih edilmeli. Dördüncü ayakta sürpriz arayanlar ise çim pistteki düzgün formu ve etkili galoplarıyla Kaderim isimli safkanı kuponlarına ekleyebilirler (n'apayım, bir an kendimi ganyan bülteni hazırlar gibi hissettim).





ESO ROLE-PLAY GÜNCELERİ VOL-II

BİZ BURADA DOMINION'LARI SEVMEYİZ

Sinan:
Dünden beri 2. veya 3. girdiğim dungeon'da yükleme ekranında kalıyor oyun. Sizde de var mı böyle bir şey?

Eser:
Heed my words you worthless Dominion imp, for I am of the Ebonheart!
You have no place in the dungeons, just carry on with your daily pathetic life.
You'll meet your Maker by our swords soon anyway, so what's the rush? *

Sinan:
Yek yea!

* **Meali:** Hele sözlerimi iyi belle Dominion şeytanı, çünkü Ebonheart'lıyım ben! Sen o sefil yaşantına devam ediver, ne işin var zindanda? Hayır yani acelen nedir, yakında kılıçlarımız kavuşturacak zati seni Mevla'na!

» olsa hissedilen lag girince durum iyice kötü oldu, çoğu zaman güçlü saldırı yapabildim mi, yoksa fareye daha basılı tutmalı mıyım anlayamıyorum bile. Sırf yakın dövüş değil, büyü konusunda da aynı sıkıntı var. Animasyonlar maalesef zayıf kalmış. Skyrim'de hiç de böyle hissetmiyorduk, ne oldu da ESO'da böyle sapıttılar hiç anlamadım.

Bir de şu pasif yeteneklerin çoğunluğunun "biraz fazla pasif" kalması durumu var. Beta'dan beri muzdarip olduğum bu sıkıntı biraz da benim savaş felsefemden kaynaklanıyor olmalı. "Ayakta son kalan ben olmalıyım" yerine "Düşmanım beni indirebilecek kadar yaşamamalı" prensibini benimseyen bir savaşçıyım ben. Tabii farklı öncelikleri olanlar oyundaki pasif yeteneklerin şu anki halini daha çok beğenebilirler.

Farklı öncelikler derken bir an benden bahsediyorsun sandım. Hastasıyım ben pasif özelliklerin. Sonuçta amacı "dayan yiğidim" demek olmayan birçok pasif yetenek de var. Örneğin Slaughter sayesinde karşımdaki düşmanın sağlığı azaldığında benim verdiğim zarar artıyor ve dolayısıyla ömrü kısalmış oluyor. Her ne kadar bazılarınca eleştiri alsa da ben oyunun sunduğu aktif yetenek çeşitliliğini ve aynı anda bunlardan yalnızca beşini kullanabilmeyi de çok sevdim. Düşünsene oyunda neredeyse 250 tane farklı yetenek var ve bunlar arasından beşini seçmek zorundasın. Tamam weapon-swap sayesinde seçtiğimiz silaha bağlı olarak beş yetenek daha kullanabiliyoruz ama o sayılmaz. İnanılmaz bir karakter çeşitliliği demek bu! En güzel yanı da bu yeteneklerin kullanımının kolay olması. WoW'daki gibi aksiyon çubuğu baştan aşağı yeteneklerle donatılmak zorunda değil. Warlock'ımın çubuğunda bulunan onlarca yetenekten birini çıkarsam bile rahatsız olan biriyim ben. Böyle az yetenekle DVO oynayabilmenin ne güzel bir his olduğunu... anlayamazsınız!

MAHŞERİN İKİ EJDER ŞÖVALYESİ

Yüz yüze anlatmak ister misin Eser? Hadi PvP'ye gel, 13. yaş gününde ailenin sana hediye ettiği o cici atını da getir (hasedim dinmiş değil!). Öhöm. Evet, PvP'den devam edelim... Hani klasik DVO'larda sınıfları birbirinden ayıran o keskin hatlar var ya? Hah işte, ESO'nun PvP'sinde onlardan eser yok. Tankmış, yok efendim DPS'miş gibi geleneksel sınıflandırmalar bendenizde alerji yarattığından, isteyenin birden fazla role bürünebildiği bu cesur yeni dünya gözümü gönlümü açtı adeta.

Tıpkı Cyrodiil üzerinde hâkimiyet kurmak için çarpışan ve kendi içinde gruplaşmış olan üç güç odağı gibi bizim de büyük ölçüde takım çalışması yapmamız gerekecek PvP ortamında. Böylesi bir takım oyununun tadını bir kez alınca tekil takılmaya eskisi kadar sıcak bakmanız olanaksız hale gelecektir kanımca.

Takım oyununun tadını bir kez aldım ama tekil takılmaya hâlâ sıcak bakıyorum, o nasıl olacak? Sanırım bu benimle ilgili bir durum: DVO'larda PvP beni çok fazla cezbetmiyor. Örneğin WoW'un PvP kısmını (zamanında bayağı katılmış ve neredeyse tüm başarımları toplamış olsam da) hiçbir zaman beğenmemiştim. Belki de o yüzden ESO'da da PvP olayına ilk başta biraz soğuk yaklaştım ama gördüğüm kadarıyla kendine has eğlenceli bir yapısı var. Ha, tekil takılmayı hiçbir zaman bırakmam ben, benim için DVO demek PvE demek ama bu tür bir çeşitlilik de hiç fena değil. Ebonheart Pact hepiciğini döver, o ayrı.

Ben de daha çok PvE odaklı oynamaktan hoşlanıyorum fakat ESO'daki PvP ortamı öyle bir adrenalin sağanağı ki... Bir yandan kaynak yönetimi önemli; adeta satranç oynar gibi neredeki



çiftliğe saldırmamız ya da hangi değirmene dalmamız gerektiğini hesaplıyoruz. Stratejik noktalardaki kaleleri ele geçirmek için büyük ölçekli çarpışmalar yaşanıyor. Bu hummalı çarpışmaların kaderine en az askerler kadar şahmerdan ve mancınık gibi kuşatma silahları da etki ediyor. Bu savaş araçlarından birini kullanmak Battlefield'daki bir helikoptere kumanda etmek kadar ustalık gerektirmese de onun kadar heyecan verici olabiliyor. Düşman savunma hattının üzerinize yağdırdığı oklar canınızı almadan ya da yönettiğiniz kuşatma silahını kevgire döndürmeden kale duvarını indirme telaşesi elinizdeki fareyi adeta tutuşturuyor.

Oyunun zengin görev yapısı PvP sisteminin içine de yedirilmiş durumda. Düşmanın gizli bilgilerinin peşinde keşif görevlerine çıkabiliyoruz mesela. Bir de tabii seriye adını veren Elder Scrolls var. Bu kadim parşömenler kendilerine sahip olan ittifaka büyük faydalar sağlıyor. Birini bile düşman tapınağından kapıp kendi bölgemize kaçırabilmek toprağın kana doyduğu kıran kırana savaşlara mal oluyor. Tacı size altın tepside sunmaya kimsenin niyeti yok anlayacağınız. "Yani sonuçta boru diil Cyrodiil bu, koskoca başkent!" diyerek muhteşem bir kelime oyununa imza atmamak için kendimi zor tutuyorum, hınnngh, ıaahh, tutamadım. Bitirelim mi Eser?

DIŞARIDAN BEKLENTİ GETİRMEK YASAKTIR

Evet, toparlayalım Umut, sayfa da bitti zaten :) Bu yazıyı hazırlarken çok ulvi amaçlarımız vardı aslında. Hepimiz biliyoruz ki DVO dendiğinde akla gelen en başarılı isim World of Warcraft'tır. ESO'nun güçlü ve zayıf olduğu yönlerini irdelerken bir yandan "ben WoW oynuyorum, ESO'yu sever miyim, zaman harcamama değer mi" gibi sorulara cevap vermek, bir yandan ilk kez bir DVO ile tanışacak oyuncuların ESO'da yaşamayı bekleyebilecekleri deneyimi anlatmak, bir yandan da Elder Scrolls serisinin sadık hayran kitlesinin çevrimiçi boyutta neler bulabileceklerini tartışmak istedik. Ve şunu gördük ki her şey, er ya da geç, beklentilerle ilgili.

Skyrimvari beklentilerle gelen "tek kişilik serüven" meraklısı kitle, oyunun içinde yeterince "RYO" bulamayınca kızdı. Zaten onlar kendilerine ait olan Tamriel'de çok mutluydular. Başkalarıyla paylaşmaya hiç mi hiç niyetleri yoktu.

Bir WoW-killer hayaliyle üşüşen online oyun erbabı da içeride yeterince "DVO" bulamayınca köpürdü. Zaten çoğu için WoW bir nevi Nirvana'ydı, daha ötesini neden beklemişlerdi ki? Hemen ESO'yu "komşunun çocuğu" ile kıyaslayıp ayıplamaya giriştiler.

Bazıları aşırı tutucu bir yaklaşımla neredeyse bir DVO'dan single-player yapı bekleyecek kadar köklere bağlılık talebinde bulundular. Bizse oyunu Skyrim'e fazla benzediği için eleştiriyoruz; daha engin ufuklara yelken açabilirdi kesinlikle.

Bazıları WoW'un karşısına çıkan her şeye tavır aldıklarından ESO'ya da içgüdüsel bir karşıt cephe oluşturdular. Bizse oyunu WoW'a rakip olmak yerine ona benzemeye çalışmakla suçluyoruz; daha özgün kalabilirdi şüphesiz.

İşte oyun camiasında ESO'ya karşı yaratılan goygoyun altında tam da yukarıda özetlediğimiz bu beklentiler



karmaşası yatıyor. Bu yüzden sevgili oyungezerler, siz ne bir WoW bekleyin bu oyundan, ne de bir Skyrim. İkisinin sinerjisini hayal edin. Gerçekten büyülü bir dünya çıkıyor ortaya, bu görkemli Eser'e Güven'in.



Evet bana güvenebilirsiniz :) WoW ile ESO'yu aynı kategoride değerlendirmek hata olur zaten; bunlar birbirinden çok farklı deneyimler sunan, birbirine doğrudan rakip olmayan iki oyun. ESO bir WoW-killer değil, böyle bir iddiası yok, olmasın da zaten. Ama önyargısız biçimde oynamaya başladığınızda sizi oturduğunuz yerden alıp bambaşka bir dünyanın içine sokan ve o dünyada kendinizi kaybetmenize neden olan bir oyun bu. Aralıksız oynadığımız saatler boyunca bize Skyrim havası yaşatan, diğer oyunların aklımıza gelmemesine neden olan bir oyun bizce "olmuştur". Ancak şu da bir gerçek ki ESO'nun arzu ettiği başarıyı yakalaması ve başta sahip olduğu oyuncu sayısını korumasının yolu aylık ücret konusunu gözden geçirmesinde yatıyor. Üstüne üstlük Zenimax'ın bir de oyunu satın alanlardan bile oyuna girmek için kredi kartı bilgilerini vermesini istemesi ve 15$'lık sahte para çekişi yapması (kartı kontrol etmek için) hiç de şık bir davranış olmadı. Bu tür işletme hataları yüzünden bu güzel oyun kan kaybetmeye başlar ve tarihin tozlu sayfaları arasında kaybolursa gerçekten üzülürüm.

Kan kaybetmek mi dedin Eser? Aklıma Sinan geldi birden. Kalk gidelim, şunu bir temiz dövelim.

Dominion'a ölüm!!!


Demir dövmeye başlamadan önce zırhı çıkarmayı unutmayın. Yok yere ter basmasın!

+

- Tamriel kıtası ayaklarımızın altında
- Elder Scrolls oyunlarının alıştığımız mekanikleri son derece başarılı biçimde DVO'ya yedirilmiş
- Üretim sistemi şaheser olmuş
- Oyunun müziklerine laf edeni dövüyorlarmış
- Görevlerin yapısı kendimizi gerçekten büyük bir hikâyenin parçası gibi hissettiriyor
- Yetenek çeşitliliği ve karakter esnekliği sayesinde ortaya renkli bir mozaik çıkıyor

−

- At dediğin besledikçe hızlanmaz, eşek alıp ata dönüştürüyoruz resmen
- Elder Scrolls klasiği çeşitli bug'lar, zindan girişlerinde çakılmalar vs peşimizi bırakmıyor
- Konuşma balonlarının eksikliği hissediliyor, hanimiş ağız tadıyla RP?
- Yer yer saçmalayan ve sıkı bir yama gerektiren instance sistemi
- İncelemeyi yazdığımız süre boyunca Tamriel'den uzak kalmamız

[redacted]

SON KARAR
Kılıçlarınızı bileyin, yaylarınızı gerin, önyargılarınızı kapıda bırakın ve bu büyülü dünyaya adımınızı atın.

Tür: Devasa Online **Yapım:** ZeniMax Online Studios **Dağıtım:** Bethesda Softworks **Fiyatı:** 55€ (Standart), 80€ (Digital Imperial) + aylık 13€
Dahası İçin: www.elderscrollsonline.com

pc

SCORE 5.973
+373
FLIPPING NORMAL
PERFORM A SUCCESSFUL 720 FRONT- OR BACKFLIP.

GOAT SIMULATOR

HEPİMİZ BİR YERDE KEÇİ DEĞİL MİYİZ? -Sarp Kürkcü

Sevgili Oyungezer Okuru,

Bu sayfayı geçmeyip önündeki satırları okuyorsan, sen de benim gibisin demektir. Sen de yağan yağmurda elini cama yaslıyor, düşen damlaları tek tek saymaya çalışıyorsun. Sen de bulutlara bakıyor ve hayatındaki o eksikliğin ne olduğunu sorguluyorsun kendi kendine, biliyorum.

Hayır! Sakın ama sakın inkâr etme bunu. Çünkü burada sen ve ben, ruhumuzun çıplaklığıyla birbirimizin gözlerinin içine bakıyoruz. İkimiz de içimizdeki bu boşluğu biliyor, hissediyoruz. Ama artık korkma! O boşluk dolacak. Çözüm, özüne geri dönmekte. Çünkü **Coffee Stain Studios**'un belirttiği gibi, her şey özünde bir keçidir. Kendini, ne olduğunu kabullendiğinde her şey daha güzel olacak, güven bana.

Sok o dili içeri!

Başlangıcı bir game jam olan, sonrasında internette popülerleşen bir oyun *Goat Simulator*. Cıvıtmaya devam edip "*Kaf Dağı'nın ardındaki gerçek hazine!*" diye yazabilirim ama yerim dar, anlatacaklarımın da biraz fazla olmasından cıvık, biraz manasız, boşboğaz ve amaçsız bir oyun olduğunu belirterek tepeden dalıyorum konuya. İstiyorsanız sayfadan tırım tırım kaçabilirsiniz, çünkü bu sıfatlar değişmeyecek. Önemli olan, bu sıfatlara sahip bir oyuna ihtiyacınız olup olmaması. Üçüncü kişi kamerasından bir keçiyi oynadığınız bu oyunda hikâye yok, eğlencelik bir fizik motoru var. Bu oyunda özenle yazılmış diyaloglar yok, konsept olarak tutarsız ve alakasız bir dolu giz var. Hepsinin sonunda, sadece gülmeye yönelten ve sonucunda anlık eğlenceniz dışında elinizde hiçbir şeyin kalmadığı bir oyun var.

Yapımcıların deyimiyle kaykay oyununun keçili hâli olan *Goat Simulator*'da amacınız etrafa kafa atmak, zarar vermek, patlatmak, dilinizi yapıştırıp sürüklenmek, insan kurban edip


Kraliçeniz geldi, herkes eğilsin!

Ufukta Ne Var?

Goat Simulator bir şaka belki ama bu gelişmeyeceği anlamına gelmiyor. Halihazırda mod içinde boğulup garip gurup şeyler deneyebilirsiniz. Zaten oyunda Steam Workshop desteği de var. Ama Mayıs'ın ortalarında gelecek olan 1.1 yaması da oyuna yeni eklemeler yapacak. Ekranı bölerek çok oyunculu oynama imkânı, ilki kadar büyük yeni bir harita oyuna eklenecek olanlardan.



- Bir oyunda hataları sevmek
- Keçinin kendisi
- Etraftaki gizler eğlenceli
- Haritada çeşitlilik var
- Başarımların isimleri (Michael Bay!)

−

- Harita küçük
- Yalnız oynanacak şey değil

6

SON KARAR

Darwin'in Türlerin Kökeni'ni yazarken yaptığı hatayı Coffee Stain düzeltiyor. Hepimiz keçiden geldik.


Hepimiz keçiyiz, hepimiz kardeşiz. Gel kıyma kendine.

satanist bir keçi olmak ya da kraliyet mülkünü bulup tebaanızın önünüzde eğilmesini sağlamak. Anladınız mı şimdi alakasız gizlerle neyi kastettiğimi? Bir tarafta uzay gemisini doğru yere koyup uzaya çıkıyorsunuz, öte yanda bilim üssüne girip oyunun merhametinde büyük ya da küçük bir keçi olarak dışarıya çıkıyorsunuz. Kaslanıyorsunuz, veya uzun boyunlu bir keçiye (hayır, zürafa değil) dönüşüyorsunuz. Ama hepsinin sonunda bir skor kazanıyorsunuz, bu skor da ilerliyor, büyüyor, sizin umurunuzda bile olmuyor. Her ne kadar panoya işleniyor olsa da, oyunu oynarken önünüzde kopan enstantaneler skordan katbekat anlamlı. O nedenle boş verin o skoru.

Yapımcılar oyunda ciddi sayılan hataları temizleyip, kalanını işler iyice sarpa sarsın diye bırakmış durumdalar. O nedenle her an grafik hataları, fizik saçmalamaları, kısaca absürdlüğün seviyesini logaritmik olarak arttıracak şeyler olabilir, olacaktır, olmazsa teknik destek isteyin.

Ehu ehu ne uçtuk yeaa

Peki bu oyun alınır mı? Sorunun cevabını ben de bilmiyorum aslında. Mesela ben *Goat Simulator*'ı incelemek için evde açtığım her gün sıkıntıdan bayıldım. Ama ofiste insanlarla bir aradayken açtığım her gün de gülmekten karnıma ağrılar girdi. Üstelik iki koldan (ben ve Sinan) oynadığımız için, farklı delilikleri eş zamanlı yapar olduk. Ama eve dönünce, yalnız başına bir duvarın kenarında gülesi gelmiyor insanın.

10 dolarlık ücreti çok değil. Abidik gubidik müzikleriyle, saçmalayan fiziğiyle, ileriye dönük desteğiyle (kutucuuuuuk!) ömrü çabuk dolmaz *Goat Simulator*'ın. Ama herkese göre değil bu oyun. Hele tek kişiye göre hiç değil. Çünkü o olayları anlatmanın hiçbir anlamı olmuyor, videosunu izletmenin de. Yaşamak lazım, birlikte gülmek lazım.

Goat Simulator yeni parti oyunumuz olsun, danslar veya plastik enstrümanlar çeksin gitsin artık!

Tür: Keçi Simülasyonu / Bam Güm **Yapım:** Coffee Stain Studios
Dağıtım: Coffee Stain Studios / Steam **Kutulu Fiyatı:** -
Sistem: Ekonomik **Dijital İndirme:** 10$ **Yaş Sınırı:** -
Dahası İçin: www.coffeestainstudios.com/games/goat-simulator

MERCENARY KINGS

NE ÇEKTİN BE RETRO... -Pozan Erten

Son yıllarda oyuncular ve yapımcılar arasında eskiye duyulan özlemi fark etmemek mümkün değil. Çokça da konuştuk zaten bunun üstüne. Ben bunu eski oyunların yenilere göre daha güzel olmasına değil, insan doğasının geçmişi yâd etme isteğine ve nostaljiye duyduğu ihtiyaca bağlıyorum. Çünkü bana sorarsanız, misal 90'ların başında ya da öncesinde çıkmış hiçbir oyun *Half-Life 2* gibi bir başyapıtla yarışamaz, birbirimizi kandırmaya gerek yok. Ya da bir *StarCraft*'tan aldığınız keyfi hiçbir Amiga ya da SNES oyununun verebilme ihtimali yoktur diye düşünüyorum. Ama niyeyse hâlâ iyi oyun muhabbeti açılınca En Eskisi = En İyisi denklemi geçerli.

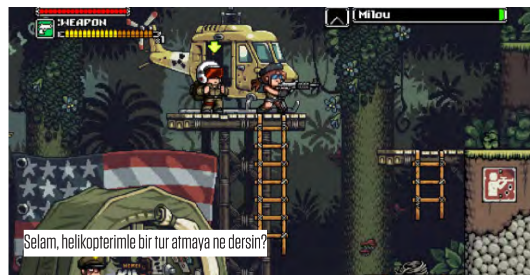
Mercenary Kings gibi bir oyunun incelemesine böyle bir giriş yapmamın nedeni gayet açık. Oyun retro özlemi çeken bir ekip tarafından günümüz retro akımının ekmeğini yemek adına yapılmış bir *Metal Slug*, *Contra* ya da *Mega Man* klonu. Klonlanlanma aşamasında eklenen birkaç ekstra oyun öğesi de olmasa hiç adını bile anmayıp geçebilir, çok istersek dönüp atalarını oynardık ama *Mercenary Kings*'de bahsetmeye değer şeyler de var.

Hükümetin masum bir şekilde biyolojik deneyler yaptığı ıssız bir ada ve adada çalışan bilim insanları, CLAW isimli kötü bir birlik tarafından ele geçirilir. Dünyanın en yetenekli gir - dağıt - kurtar ve çık ekibi olarak adaya gelip CLAW'ı ve bazı katil sebzeleri alt etmek de bize düşer! Biyolojik deneylerin oyunun hikâyesi dışında bizim üstümüzde de etkileri mevcut. Adaya ilk geldiğimizde neredeyse ölecekken bu deneyler sayesinde hayata geri dönüyoruz ve bir miktar daha fazla süper asker oluyoruz. Oyun içerisinde de görevleri tamamladıkça ilerleyen deneyler sayesinde karakterimize yeni yetenekler kazandırabiliyoruz ki bu ve bunun gibi oyun elementleri *Mercenary Kings*'i klasik bir "*run and gun*" olmaktan uzaklaştırıp işin içine RYO öğeleri de katarak farklı bir noktaya taşımaya çalışıyor. Kamp bölgesinden aldığımız görevlerle birlikte para kazanmaya, ıvır zıvır materyaller toplamaya başlayıp, bu materyallerden hem yeni yetenekler kazanmak hem de yeni silahlar üretmek gibi işlere girdiğimiz bir yapısı var oyunun. Fakat bu yaptıklarımızın oyuna çok büyük etkileri olmaması ve özellikle menülerin retro olacağım diye karmakarışık hazırlanmış olması bütün bunları gereksiz ve yorucu birer detay haline getiriyor. Klasik bir oyuna RYO öğeleri katma amacı ile yola çıkmış bir oyunun görev çeşitliliği, silah ve yetenek geliştirme gibi konularda yetersiz ve başarısız bir sistem geliştirdiğini görünce de


Al, kırdın kırdın!

oyundan soğuma aşamasına hızlı bir geçiş yapıyorsunuz. Oynanış olarak benzemeye çalıştığı *Metal Slug* gibi oyunların akıcılığının yanında hantal kalan kontrolleri, özellikle aksiyon esnasında inventory'yi falan hızlıca kullanamamanız ile birleşince bir beceriksizliği daha ortaya çıkıyor oyunun. Oyun mekaniğindeki tutukluk, o karışık haritalarda zorluk seviyesi dengesizce ayarlanmış görevlerle birleşince bölümleri geçmeye çalışmak bir tutam işkenceye dönüşüyor.

Genelde yazının sonunda oyunun kötü yanlarının üstünden geçilir ama *Mercenary Kings* özgün kötülüğüyle bu kuralı yıktı. Retro sever ve geçmişe özlem duyan bir oyuncu iseniz bu oyunu denemeniz ve belki de keyif almanız için tabii ki birçok neden var. Misal ben bu tip bir insan olarak oyunun görsel dilinden ve mizahi yanından gayet keyif aldım. Hatta işin içine RYO öğeleri girmeyene kadar kendimi 90'larda bir arcade salonunda bile hissetiğimi söyleyebilirim. Hem retro severim hem de ne kadar gereksiz olsa da crafting gibi olaylara bayılırım diyorsanız denemenizde fayda var. Ha bir de ben deneme fırsatı bulamadım ama co-op ve online olarak oyunun daha keyifli olacağından da eminim. PlayStation 4 ve PS Plus sahibi iseniz oyunu Nisan ayı içerisinde ücretsiz indirmiş olabilirsiniz fakat diğer türlü 20$ gibi bir rakam ödemeniz gerektiği için iki defa düşünün derim.


Selam, helikopterimle bir tur atmaya ne dersin?

Tür: Aksiyon-Platform-RYO **Yapım:** Tribute Games **Dağıtım:** Tribute Games **Sistem:** Ekonomik
Dijital İndirme: 20$ (PSN/Steam) **Dahası İçin:** mercenarykings.com

ARTIK BİR GAMEPAD ALMANIZ LAZIM

Bu tip oyunların konsollar dışında artık bilgisayarlarımıza ne kadar sıklıkla konuk olduğunun farkındasınızdır diye düşünüyorum. Hem konsol severlerin el alışkanlığından, hem de klavye ergonominisinin bu tip oyunlara çok elverişli olmamasından dolayı bence artık bir gamepad alma zamanınız geldi. Özellikle bağımsız ve retro soslu platform-bulmaca türündeki oyunları sık sık alan ve oynayan biriyseniz bir kontrolcü sizin bu oyunlardan alacağınız keyfi katlayacaktır.



- Görsel anlatımı
- İlk başlarda hissedilen geçmişe yolculuk hissi
- Retro'da crafting ve karakter gelişimi denemesi...

—

- ...bu denemede sınıfta kalması
- Hantal kontroller
- Yorucu menüler

5

SON KARAR
Düşündüklerini uygulama konusunda retro ile günümüzü iyi buluşturamamış ne yazık ki.

FINAL FANTASY X
HD REMASTER
AŞKIN OYUN HALİ

-Ömer Akdağ

Ben Hiç Final Fantasy Oynamadım!

Aslında herkesin bildiği bir şey olduğunu varsayarım genelde ama bilmeyen arkadaşlara da rasgeldiğimden yazma gereği hissettim: FF 10-2, FF 13-2 gibi özellikle belirtilmediği sürece hiçbir Final Fantasy oyununun bir diğeriyle ilgisi yoktur. Yani Final Fantasy 6, 7, 8, 9, 10 falan birbirinden tamamen bağımsız oyunlar. Birini oynamak için önce diğerlerini oynamış olmak gibi bir zorunluluk yok. "Seriye başlamak için en iyi oyun hangisi?" diye soruyorsanız, şu an o oyunun sayfalarına baktığınızı söylemekten mutluluk duyarım.



Final Fantasy 10'a âşığım. Bir mübalağa ya da benzetme ya da onun gibi bir şey yapmıyorum. Gerçekten aşk kelimesi ne anlama geliyorsa o anlamda âşığım. Onu gördükçe kalbim sıkışıyor, sürekli onunla vakit geçirmek istiyorum, onunla ilgili söylenen en ufak kötü söze kızıyorum… "Ya bir insan başka bir insana âşık olur, saçmalama" diyorsanız belli ki daha önce bu oyunu oynamadınız. Çünkü bu duygular bana özgü değil, bu oyun oynayan herkese ya bendekine yakın ya da bendekine biraz daha uzak duygular yaşatmıştır (birisinin bu oyuna karşı benim kadar yoğun duygular besleyebileceğini kabul etmemi beklemeyiniz).

Tidus, on yıl önce babasını kaybetmiş, her ne kadar ondan nefret etse de onun adımlarını takip etmiş, milyonlarca kişinin yaşadığı metropol Zanarkand'de ünlü bir blitzball oyuncusu olmuştur. Bir gün önemli bir maç sırasında şehir gizemli, dev bir varlığın saldırısına uğrar. "Ona Sin ismini verdik" der Tidus'a yardım eden Auron. Sin bütün şehri yıkıp Tidus'la beraber içine çekerken Auron ona "Bu senin hikâyen. Her şey burada başlıyor" der ve Tidus kendisini bin yıl sonrasında, Spira dünyasında bulur.

Geçen bin yıl içinde Sin bu dünyadaki varlığını sürdürmüş, yıkım ve ölüm getirmeye devam etmiştir. İnsanlar her an saldırı tehdidi altında yaşamakta olduğundan büyük şehirler inşa etmekten genelde uzak durmuşlardır. Spira, doğanın ve eski medeniyetlerin kalıntılarının her yere yayıldığı, ruhani atmosfere sahip bir dünya. Tidus bir taraftan ona ne olduğunu anlamaya çalışırken bir taraftan da bu yabancısı olduğu dünyayı keşfetmeye, oraya uyum sağlamaya çalışacak.

Bu, Tidus'un olduğu kadar Yuna'nın da hikâyesi. Yuna bir summoner ve summoner'lar Spira'daki insanlara umut veren, onları hayatta tutan tek şey. Sin'i alt edebiliyorlar ve Sin her ne kadar bir süre sonra tekrar ortaya çıkıyor olsa da insanlar o kısa zaman zarfında rahat uyuyor ve bu kısacık huzur anı summoner'lar için *her şey* demek. Tidus, yeni summoner olmuş Yuna'nın koruyucularından biri olur ve bu unutulmaz yolculuk tam anlamıyla başlar.

Spira dünyasının o hem canlı hem de hüzünlü atmosferinin çekiciliğini anlatmaya kelimeler yetmez. Ömrü hayatımda, havasını soluma fırsatı bulduğum sayısız oyun dünyası arasında, beni en mutlu edeni Spira oldu. Ve tabii karakterler… Tidus'ta bir Squall ya da Cloud karizması yok elbette ama o "hafif" karakter havasını çok iyi veriyor. Ama bazen öyle şeyler yaşıyor ve öyle tepkilerine şahit oluyorsunuz ki hiç de hafif olmadığını kulağınıza fısıldıyor adeta. Ve de tabii Yuna… "Kutsal", "iyi kalpli", "düşünceli", "sevimli", "ayakları yere basan", "sorumluluk sahibi", "naif", "hanımefendi"… Bu sıfatların daha çok yakışacağı bir karakter daha olamaz. Öylesine de mükemmel bir


Zordur almak bizden kızı.


Oyunun kelimelere fazla ihtiyaç duymayan, vurucu giriş sahnesi.


Oyun içi grafikler doğal olarak bir yere kadar gelişebiliyor ama ara videolar uçmuş gitmiş.

- **Tür:** JRYO
- **Yapım:** Square-Enix
- **Dağıtım:** Square-Enix / Aral
- **Sistem:** -
- **Kutulu Fiyatı:** 144 TL
- **Dijital İndirme:** PS Store (99 TL)
- **Yaş Sınırı:** 12
- **Dahası İçin:** finalfantasy.wikia.com/wiki/Final_Fantasy_X/X-2_HD_Remaster

seslendirmesi var ki, bütün repliklerini art arda koysanız yıllarca sıkılmadan müzik niyetine dinleyebilirim.

Tabii ki yan karakterlerin bu oyunu güçlendiren en önemli öğelerden olduğunu da söylemeliyim. Karizmanın kitabı yazılacaksa ilk başvurulacaklardan olan efsanevi savaşçı Auron, şirin şebek kızcağızımız Rikku, ters tavırları ve karamsarlığıyla dikkat çekse de aslında herkesin iyiliğini isteyen Lulu, ne kadar bağnaz olsa da doğrudan yaklaşımının faydasını çok gördüğümüz Wakka, ketum ve onurlu Kimahri... Her birinin hatıralarınızda unutulmaz birer yer edineceğini garanti ediyorum.

Dilin kemiği yok ve *Final Fantasy 10*'u eleştirebilen insanlar da mevcut. Mesela sıra tabanlı savaş sisteminin eskidiği söylenebiliyor. Şunları söyleyeyim: Birincisi bu yanlış. Gerçek zamanlı, dinamik savaş sisteminin de bir güzelliği var ama bu gelişmişlikten ziyade bir tercih meselesi. Sıra tabanlı sistemin stratejik derinliğinin de farklı, kendine has bir oynanış tecrübesi yaşattığı yadsınmamalı. İkincisi; bu eleştiri doğru olsa bile kabul etmem (öyle). Üçüncüsü de; yani şöyle söylemek istiyorum izninizle; bu oyun bunların "yukarısında" bir oyun. Bütün, parçaların toplamından fazlasıdır derler ya, *Final Fantasy 10*'da durum tam olarak bu. Yani parçalardan bazılarının kusursuz olmadığını varsaysak bile (ki yok öyle bir şey) ortaya çıkan genel oyun tecrübesi bu derece muazzamken savaş sistemi şöyleymiş, animasyonlar böyleymiş, seslerle dudakların senkronu tutmayabiliyormuş falan, hepsi boş.

Final Fantasy 10'un HD'leştirilmesi önemli bir konu. Şu an oyunun PS2 versiyonunu verseniz 12 yıl önce olduğu gibi aynı keyifle oynarım ama HD meselesi ayrı. Milyonlarca insanda unutulmaz, yoğun anılar bırakmış böyle bir oyunda, o anılara en ufak uygunsuzluk başka oyunların HD versiyonlarıyla kıyaslanamayacak kadar büyük bir üzüntü yaratacaktır. Düşünün ki birine kör kütük âşıksınız ve onu yıllar sonra yeniden görüyorsunuz. Belki eskisinden çok daha hoş görünüyordur ama olay o değildir. Önemli olan sizin anılarınızdakiyle aynı insan olması ya da olmamasıdır.

Para konuşur.



X-2?

Bu HD paketinin içinde Final Fantasy 10'un direkt devamı niteliğindeki 10-2 de bulunuyor. 10-2'nin aşağı yukarı %5'lik kısmı gerçekten güzel ama kalan %95'lik kısmın ne kadar sinir bozucu olduğuna, ana oyunun hatırasına ne kadar ihanet ettiğine dair ağzımı açmaya kalksam durduramazsınız, susuyorum o yüzden. Yokmuş gibi davranın, belki gider.

Süreci az çok takip ettiğim için söyleyebilirim ki *FF 10* çok ayrıntılı, özenli bir HD'leştirmeden geçti. Ortaya çıkan sonucun beni yüzde yüz mutlu ettiğini söyleyemem, çünkü benim zihnimde "Yuna'nın yanakları biraz daha az tombuldu", "Tidus'un gözleri biraz daha küçüktü". Ama bunun gibi birkaç ufak tefek kişisel can sıkıntısını bir kenara koyarsak oyunun yeni görselliğinden ve tamamen elden geçirilmiş müziklerinden yüzde doksan beş mutlu olduğumu söyleyebilirim ki hassas olduğum bir konuydu. Hayal kırıklığı yaşatmadığı için Square-Enix'e minnettarım.

Şu bir gerçek ki hayatta herkesin farklı farklı tercihleri var. Kimi RYO sever, kimi FPS sever, kimi free-to-play oyunları tercih eder, kimi sosyal oyunlarla vakit geçirir, kimi insan oyunlara uzaktan sempati besler, kimi onları aşağılar... Ama aynı zamanda şu da bir gerçek ki insanlar karşılarına bir türün en iyi örneklerinden biri, belki de en iyisi olduğuna güvendikleri bir eser çıktığında, alışkanlıklarıyla ters düşse de onu denemeye açıktırlar. İşte *Final Fantasy 10* tam olarak "o" oyun. JRYO seven bir insanın bu oyunu oynamadığını zaten hayal edemiyorum. Sözüm diğer herkese ve herkes ile kastım "herkes". *Final Fantasy 10*'u yalnızca JRYO severlere, yalnızca RYO severlere ya da yalnızca oyun severlere önermem asla yeterli olmaz. Bu, bütün bunların da "yukarısında" bir oyun. Daha önce yaşadıklarınıza hiç benzemeyen, unutulmaz, insanı kalpten vuran, özel bir tecrübe... Şu satırlarını okuduğunuz insancağızın hayatta tek bir söylediğine güvenecekseniz bu olsun; kendinizi bu tecrübeden mahrum bıraktığınız bir hayat yaşamayın.



+
- Dünyası
- Karakterleri
- Hikâyesi
- Atmosferi
- Yapısı
- Her şeyi

−
- İnsanın bu oyunu oynamama gibi bir seçeneğinin olması

9+

SON KARAR
Yüzyıllar sonra insanlar dönüp bakacak ve ataları böyle bir eser ortaya koyduğu için gurur duyacak



BİR VAMPİR AİLESİNİN DRAMI... -POZAN ERTEN

CASTLEVANIA LORDS OF SHADOW MIRROR OF FATE HD





- Belmont sülalesinin hikâyesi
- Karakterler
- Dracula'nın şatosu
- 2D – 3D A.Ş.

—

- Kısa olması
- Dövüşler bayıyor
- Olmayan karakter gelişimi

7+

SON KARAR
Klasik bir Castlevania oyunu arayanlar son derece memnun kalacak.

Bugüne kadar kırk adet **Castlevania** oyunu yapıldığını biliyor muydunuz? Hayır mı? *"Yazıklar olsun!"* demeyeceğim çünkü ben de bilmiyordum, Wikipedia'nın yalancısıyım şu an. Aynı marka adına yayınlanan kitap, anime, manga ve müzik albümü gibi diğer medya materyallerini de saymıyorum, düşünün artık. Neredeyse *Super Mario* serisi kadar oyun ve ürün yayınlayan bir marka neden peki onun kadar popüler değil? Özellikle de batıda. İşte tam olarak da Castlevania markasının sırrı, çekiciliği ve güzelliği bu noktada ortaya çıkıyor. Karanlık hikâyesi, Dracula konseptine getirdiği ağır hava, dramatik anlatımı, epik ve gotik karakterleri ile kendi tarzını ve daha da önemlisi kendi sadık kitlesini yaratmış nadir markalardan biridir oyun sektöründe. Siz hiçbir zaman ismini duymasanız da bir yerlerde birileri Castlevania ile yatıp kalkıyor. **Hideo Kojima**'nın bile el attığı Castlevania, bu hayran kitlesi var oldukça karşımıza çıkmaya, bize hem başarı öyküsünü hem de **Dracula**'nın dram yüklü hikâyesini anlatmaya son vermeyecek.

Belmont sülalesi bin yılların çilesini çekmeye devam ediyor. Kojima'nın elini attığı Lords of Shadow ile köklerini öğrendiğimiz bu ailenin Gabriel Belmont ile başlayan çilesi, oğlu Trevor Belmont ve torunu Simon Belmont'a kadar uzanıyor. Biz de *Mirror of Fate*'de birbirinden bihaber bu sülalenin hikâyesini *Lords of Shadow* ve *Lords of Shadow 2* arasında olanlar üzerinden oynuyor ve bu dramın eksik çile parçalarını birleştiriyoruz.

Birleşen sadece bu değil: **2D** oynanış da **3D** grafikler ile gayet iyi birleşmiş durumda. Castlevania, dönüp dolaşıp kaybolduğunuz, gizemleri bulmak için dört döndüğünüz ve yeni özellikler kazandıkça geriye dönmeniz gereken kendine özgü harita sistemini ele aldığımızda, 2D olarak daha güzel arkadaşlar. 3D oynanışa sahip Lords of Shadow iyi bir oyun fakat söz konusu tüm harita Dracula'nın şatosu ve benzer gotik mekanlar olduğunda, burada kaybolmanın ve gizler aramanın tadı 2D olunca daha bir kanlı çıkıyor. 2. ve 3. boyutu birleştiren platform-aksiyon tipinde oyunları çokça gördük ama Castlevania özellikle sinematik anlatımı ile aradan sıyrılmayı başarmış. Sinematik sahneler açısından bugüne kadarki en başarılı kamera sistemine sahip 2D oyun bence kendisi olabilir. Buna çizgi film tadında ara videolar da dahil olunca oyunun etkileyici ve epik hikâyesine kapılmamak zaten elde değil.



Kendime not: Boss dövüşüne topuklu ayakkabı ile gitme.

Castlevania **1986** yılında ilk oyununu yayınladığında 2 boyutlu bir platform oyunu için fazlasıyla aksiyon ve biraz da rol yapma öğesi içeriyordu. Bu attıkları temeli hiç bozmadan bugünlere kadar geldiler. *Mirror of Fate* de bunu deniyor ama dengelemekte biraz zorlanıyor. Yer yer aksiyonu yetmiyor ya da bayıyor, yer yer de platform öğeleri gereksiz ve basit kaçıyor. Dracula'nın kalesini keşfetme isteği size platform öğelerinin yavanlığını unutturabilir ama keyifli boss dövüşleri geri kalan sıradan dövüş ve aksiyonu görmemenizi sağlamıyor. Bu noktada oyunun 3DS'den devşirildiğini hatırlarsanız belki müdahale edemediğiniz karakter gelişimini, sıradan dövüşleri ve kısır aksiyonu mazur görebilirsiniz. Sizi oyuna en çok bağlayan hikâye ve yeni güçler kazanıp haritayı komple keşfetmek olacak. Sonuçta klasik Castlevania demek en çok da bu demek değil mi

Mirror of Fate bir *Symphony of the Night* değil. Ama klasik oynanışa saygısı, Belmont hikâyesini anlatımı ve eski nesil konsollardan sonra bir de PC'ye gayet başarılı uyarlanması ile birlikte size gerçek bir Castlevania anı yaşatacaktır, buna eminim. Yazılmış en iyi Dracula öykülerinden biri var ortada. Konami elindeki markayı ölümsüzleştirmeye çalışıyor ve Belmont ailesinin sivri dişleri bu iş için fazlasıyla uygun.



"Ya yok işte, yazmıyor Dracula'nın kalesi falan, dönelim bence."

Tür: Aksiyon-Platform **Yapım:** MercurySteam **Dağıtım:** Konami **Sistem:** Ekonomik **Dijital İndirme:** 15$ (Steam)

BATMAN: ARKHAM ORIGINS BLACKGATE

ÖNÜM ARKHAM, HER YER BATMAN! -Berkan Cesur

Vallahi bu incelemeyi "Berkan, bu ay bu sende" diye veren Sinan Abi'nin ellerinden öpmem gerek. Mutluluk verici güzel alışkanlıklar kazandım sayesinde. Ben zaten Batman severdim, külliyatına da uzaktan, biraz hakimdim ama bana bu oyun sayesinde bir şey oldu. Oyunun müthişliği sayesinde çok etkilendim demiyorum, zira oyun müthiş değil, biraz çıtır çerez tadında. Ama Batman konusunda beni öyle bir gazladı ki, kaç gündür sürekli Batman ile ilgili şeyler gugıllayan, çizgi roman satın alan, filmleri en baştan hatim eden bir Batman çılgınına dönüştüm. Oyunla mı ilgili ya da beynimin hiç beklemediğim bir bölümü mü tetiklendi bilinmez ama Batman kültürüyle bundan sonra eskiye nazaran çok daha fazla içli dışlı olacağım aşikar...

Gelelim *Blackgate*'e. Bilirsiniz ki Batman oyunlarının en büyük ve değişmez huyu ŞAHANE olmalarıdır. *Blackgate* bu düzeni bozuyor mu? Eh, biraz. Ama toptan yok mu ediyor? Kesinlikle hayır. Öncelikle belirtmem gerekir ki *Batman: Arkham Origins Blackgate*, alışılmış bir 3D Batman oyunu değil. 2D platform ile 3D grafiklerin arasında kalmış ve garip perspektifli bir 2.5D oyunu. Platform mantığında gitmemize rağmen dövüş mekanikleri ve akıcılığı en az diğer Batman oyunları kadar iyi. Bunun yanında dövüşlerdeki çeşitlilik ve komboların zenginlik açısından zayıf olması yüzünden de biraz hayal kırıcı. *Arkham Origins*'deki olaylardan üç ay sonrasını konu alan oyun, bizi hem Batman sevgimizle tekrar buluşturuyor hem de çok iz bırakmayıp bir hafta sonu eğlencesi olarak ellerimizden kayıp gidiyor. Bu bekleyiş sürecinde hiç yoktan iyi gibi sanki, haksız mıyım?

MOBİLİN KARA KAPISI

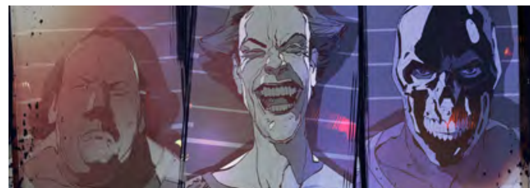
Blackgate'de sıfırdan ve özgürce yaratılmış yepyeni bir Batman dünyası ile karşılaşacağını düşünen oyuncular şanssız günündeyiz; öyle bir şey beklemeyin. Yapacaklarınız sınırlı ve neredeyse her şey tamamen konsol mantığında ilerliyor. Uçmak için F'e bas, öldürmek için CTRL'ye dokun gibi birçok konsol rutini ile karşılaştım oyunun PC sürümünde de. Hatta acımasızca bir yorum gibi gözükebilir ama konsolda dahi daha çok buton çeşitliliği sağlanabilirdi sanırım. Bu haliyle mobil oyun gibi sanki biraz. Fakat oyunun Vita ve 3DS odaklı çıktığını düşünürsek... Sanırım çok da yersiz bir durum yok *Batman: Arkham Origins Blackgate*'in oynanışında. Hatta grafiklerin de Vita portu olmasına rağmen hiç fena olmadığını söyleyebilirim. Çizgisel bir gidişat olduğu için bugların da az olacağını düşünmüştüm ki haklı çıktım. Yani karşımızda oynanış konusunda hiçbir sıkıntısı olmayan, tüm eleştirilerimizi sadece "deneyim" tarafına yöneltmemiz gereken bir Batman oyunu bu.


Dedektif moduna geçip kemik saymayı özlemişim...



Çizgi roman tarzı ara videoları ile halihazırda yeni kabarmış çizgi roman aşkımı cilalayan oyun, genel olarak baktığımızda "fena değil"e tekabül ediyor. Catwoman'ın peşinden çıktığımız yolda, gösterdiği hedefe yılmadan yürüyeceğimize ant içtiğimiz oyun, boss dövüşleriyle biraz eğlenceyi toparlayabiliyor. Ama o da yine tadımlık.

"Tadımlık" bir Batman heyecanı arıyorsanız, televizyonda denk geldiğiniz eski filmlerini tekrar izlemeyi de tercih edebilirsiniz tabii; *Blackgate*'i PC'de oynamak bundan çok daha fazlasını vaat etmiyor. Ama Vita ve 3DS kullanıcıları açısından durum farklı. Onlar çok çok sevinebilirler. İyi oyunlar yarasalar!







- Eski Batman oyunlarından alıştığımız güzel grafikler
- Dövüşlerin 2D formatına güzelce uydurulması

—

- Oyunun tüm mekaniklerinin kısıklığı ya da eksikliği

6+

SON KARAR
Çok eğlenceli değil belki ama sıkıcı hiç değil. Batman hayranları içinse bir önceki cümle tümüyle konu dışı.

Tür: Aksiyon **Yapım:** Armature Studio **Yayın:** WB Games **Dijital İndirme:** 20$ (Steam) **Yaş Sınırı:** Yok



DEMOCRACY 3

ANTİK YUNAN'DAN BERİ O İŞ ÇOK DEĞİŞTİ DOSTUM... -ARES AYBAR

AMPULE DİKKAT!

Böylesine önemli bir sekmeyi başarımlar ve ayarların arasına bir yerlere sıkıştırmalarını doğru bulmadım. İlk oynayışımda "Nerede bu yenilikler yea?" şeklinde bir başkana yakışmayan cıvıklıkla bu bölümü bulana kadar seçimi kaybettim. Simgesine bakarak gereksiz olduğunu düşündüm hep. Oysa hem ülkeniz için bir şey yapmanız, hem de oy için bir şey yapmanızın temelinde bu sekme yer alıyor. Bu bölüm, yazıda örnekler verdiğim yeni yaptırımların hepsini içeriyor. Oyunda en çok kafa yoracağınız bölüm burası.

Yakın zamanda ustalıkla üstesinden geldiğimiz yerel seçimlerin, son zamanlarda yaşadığımız halk hareketlerinin ve önümüzde bizi bekleyen Cumhurbaşkanlığı seçiminin etkileri bir yana, herhangi bir sıcak gelişme olsun ya da olmasın, siyaset ve politika bu ülkenin vatandaşlarının uzmanlık alanıdır. Aslında burada bahsetmek istediğim şey siyasi görüş değil. Yaptırımlar, kurallar, uygulamalar ve özgürlükler gibi alt başlıklara bölebileceğimiz yönetim kısmı. Etrafınızda kime sorarsanız sorun herhangi bir konu hakkında nasıl bir uygulama olması gerektiğini oldukça iyi bildiğini iddia eder. Hatta tek kurtuluşun "bu" olduğunu delicesine savunanlara bile rastlarsınız. Böyle durumlarda "Artık senin dediğin olacak, hadi yönet bakalım!" diyerek o çokbilmiş insanların çaresizlik içinde kıvranışlarını izlemek isterim uzaktan. Oysa bana dense böyle bir şey, bu ülkeyi yükseklere taşıyacağımdan adım gibi eminim. Peh!

O son yasayı çıkarmayacaktım!

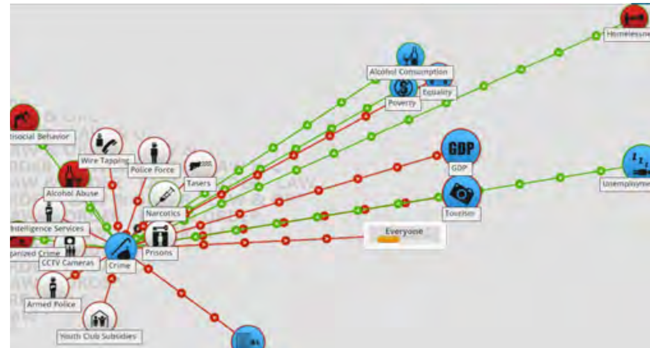
İşte tam bu noktada Positech Games devreye giriyor ve elime *Democracy 3*'ü (*D3*) tutuşturuveriyor. Bir süre *D3* oynadıktan sonra kendi cümlemi hatırlama gereği hissediyorum: Oysa bana dense böyle bir şey, bu ülkeyi yükseklere taşıyacağımdan adım gibi emindim. Püf!

Oyunda hepsinin kendine özgü öne çıkan özellikleri, sosyal ve ekonomik yapısı olan Birleşik Krallık, Fransa, Almanya, Amerika, Kanada ve Avustralya yönetilmek üzere bekliyor. Ülke sayısı göze az gelebilir ama bu bir sorun değil, çünkü mod desteği var. Oyuna yeni seçilmiş bir başkan olarak başlıyoruz. Evet, başkan dedim çünkü oyunda ikili parti sistemi var ve ülkemizdekinden farklı olarak seçilen kişi her konuda karar verecek tek yetkili oluyor! İşte bu ahval ve şerait içinde oturuyoruz koltuğa. Fakat devam etmeden, oyundan zevk alabilmek için yabancı dilinizin birazcık iyi olması gerektiğini belirtmeliyim.

Ulaşım, Dışişleri, Refah, Ekonomi, Vergi, Kamu Hizmeti ve Kamu Düzeni olmak üzere yedi ana başlığa ayrılmış bir şekilde ülkemiz ile ilgili kararlar vermeye başlıyoruz. Her konu ile ilgili bir bakanımız var ve bakanlar sayesinde her turn'de belirli bir siyasi güç puanı kazanıyoruz. Bu kazandığımız puanları da genel olarak bütün yaptırımlarda, verdiğimiz kararlarda kullanıyoruz.

İşbaşı

En başından beri "yaptırım" deyip durdum. Peki *D3*'teki yaptırımlar gerçekten de oyun bütünlüğünü sağlıyor mu? Kendimizi gerçek anlamda bir başkan gibi hissedebiliyor muyuz? Oluşum ve sebep-sonuç ilişkisi bakımından gerçek ve doğru temeller üzerine oturtulabilmiş mi? Ya çeşitlilik? İşte bütün bu soruların altından, üstelik hiç de beklemediğim şekilde rahatlıkla kalkmayı başarıyor *D3*. Kürtajdan parasız eğitime, bilime yönelik yatırımlardan





vergilere, ulaşımdan işçi haklarına ve işsizliğe kadar oldukça geniş bir yelpazede, bir ülkeyi yönetirken düşünülmesi gereken tonla detay oyuna yedirilmiş ve çok güzel birbirine bağlanmış durumda. Mesela ülkedeki polis sayısını artırarak suça karşı önlem almak ile halkı huzursuz etmek arasında ince ama belirleyici bir çizgi bulunuyor. Önemli olan sizin ne istediğiniz mi, yoksa sonuçlara göre hangi kesimin oyunuzu artırmada etkili olacağı mı? Başka bir açıdan, temiz enerjiyi desteklemek güzel ancak karşılığında kısa vadede ortaya çıkacak olası ekonomik krize karşı ülkenizi kurtarma planınız var mı? Buna benzer ikiliklerle oyun size sürekli karar verilmesi gereken ve mutlaka sonuçları olan sorunlar sunuyor. Bu da oyuna ayrı bir renk/gerçekçilik katmış.

D3, üç aylık periyotlara bölünmüş şekilde sıra tabanlı olarak ilerliyor ve verdiğimiz kararların ülkeye ve oy oranımıza etkisi bir sonraki seferde hemen görülebiliyor. Örneğin, başkanlığımın henüz başlarındayken muhafazakâr kesimin ağırlıkta olduğu ülkemde, eşcinsel evliliğe izin vererek %9 oy kaybederken genelevleri kapatarak %15 oranında bir oy artışı sağladım. Hiç beklemediğim bir anda gelen büyük oy desteği ile oyuna başlamadan önce kendi kendime koyduğum "İdeallerimden vazgeçmeyeceğim" kuralımı da çiğnemeyi düşünmedim değil. Evet, ülkeme yardım etmek istiyordum ancak başkanlığa da devam etmeliydim. Bu yüzden fişlenmeye izin vermedim mesela ama belirli bir polis gücünden de vazgeçmedim. Okul ve kamu kurumlarında dini simgeleri yasakladım, ancak din eğitiminin de arkasında durdum. Kürtaj, ötenazi, gelir vergilerinin yüzdesi ya da doğa üzerine onlarca karar verdim. Ne yaptıysam ülkem için yaptım. Ama ne oldu? Karşılığında her defasında nankör grupların suikastına uğradım. (Yazıklar olsun!)

KİMSEYE KULAK ASMADAN BİLDİĞİNİZİ DE OKUYABİLİRSİNİZ AMA KIZDIRDIĞINIZ GRUPLARIN SUİKASTINA KURBAN GİTMEYİ DE GÖZE ALIN

Yedik onu biz

Evet, oyun sadece seçim kaybederek değil suikaste kurban giderek de bitebiliyor ve siz bütün iyi niyetinize rağmen kızdırdığınız bir grup yüzünden her şeye veda ediyorsunuz. İlk oyunumu dikkatsiz bir şekilde (buralarda bir yerde bir ampul kutucuğu olmalı) oynadığım için seçimi kaybetmem sonucunda oyun sonlanmıştı. Ne yazık ki kedilerim de yoktu. Bakanlarla beraber şarkı mı söylesek diye düşündüm seçim kampanyası için ama sesimin çok kötü olması gibi bir gerçek vardı ortada. Oysa hayat bayram olabilirdi. Bu başarısızlığım dışında ise her defasında kapitalist kesimin suikastı ile sonlandı başkanlık hayatım. Genelde benzer stratejilerle oynamayı tercih ettiğim için her defasında benzer yaptırımlarda bulundum, sonucunda da benzer kesimler tarafından istenmedim. Ücretsiz eğitim, barınma ve sağlık hizmetleri gibi ülkenin refah seviyesini yükseltecek kararlar alırken, bütün bunları zengin kesimin ve genel olarak büyük şirketlerin kazançlarını aşağıya çekerek finanse ettim. Doğal olarak halkın büyük bir kesiminin oyunu alarak seçilirken kapitalist düşünceye sahip olanları ise çok kızdırdım. Peki, bunun bir orta yolu yok muydu herkesi mutlu edecek, halkın yüzde yüzünü kucaklayacak? İşte bunu sağlamaya başladığım her anda da ülkede ekonomik kriz patlak verdi ve bu sefer başta ücretsiz olan hizmetlerden başlayarak kemer sıkma politikasına geçtim ancak bu da mutsuzluğa ve sandıkta yenilgiye yol açtı.

Dêmos + Kratos

Hem kendi ideallerimden vazgeçmeyip, hem halkın bütün kesimlerini mutlu edip hem de ekonomik krizden kaçınmayı bir türlü başaramadığımda dayanamayıp internette bununla ilgili araştırmalar yaptım. Konunun "gerçek" kısmını konuşmaya sayfalar değil dergiler yetmez belki ama "oyun" kısmında güzel bir tespitle karşılaştım: Yoksa oyun bize bir mesaj mı vermek istiyordu? Halkın ihtiyaçlarını karşılamak, ekonomik kriz, mutluluk, oy kazanma gibi parametrelerden bazılarını seçip bazılarına maruz kalmamız, inatla anlamak istemediğimiz şeyler üzerinde tekrar düşünmemizi sağlamak için miydi? (*Beş saniye sessizlik*)

Bir yandan hızlı bir simülasyon deneyimi sağlarken, diğer yandan gerçekleri, çelişkileri, sebep ve sonuçları suratımıza tokat gibi bir vuran bir oyun olmuş *D3*. Ben "hayatta kalmayı" başaramadım. Ya siz?

BAŞKANIM BİR SAKİN!

Oyuna başladığınızda karşınıza çıkan ekran çok karmaşık geliyor ancak hemen gözünüz korkmasın. Bir simgenin üstüne geldiğinizde, o konu ile ilgili olan şeyler dışındaki simgeler yok oluyor. Kalanlar arasında da ilişkiye bağlı olarak yeşil, gri ve kırmızı oklar beliriyor. Bu da başkanlık hayatınızı kolaylaştırmakla kalmıyor, oyunun da hızlanmasını sağlıyor.





- Başarılı sebep-sonuç ilişkileri
- Kullanışlı arayüz
- Hızlı oyun deneyimi

—

- Bazen tekrara düşebiliyor
- Pahalı
- Kapitalistler :(



SON KARAR
Bu ülkeyi ben kurtarırım diyorsanız, önce sizi buraya alalım.

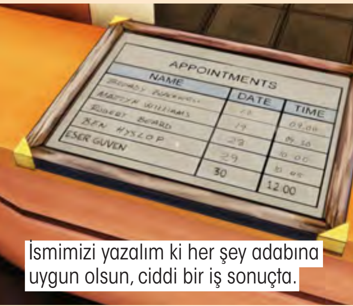


Tür: Simülasyon **Yapım:** Positech Games **Dağıtım:** Positech Games **Kutulu Fiyatı:** - **Dijital İndirme:** 25$ (Steam) **Yaş Sınırı:** 15+
Dahası İçin: www.positech.co.uk/democracy3

DELİLİĞİN DAĞLARINDAN BUNAKLIĞIN DENİZLERİNE

Ether One

-Eser Güven



İsmimizi yazalım ki her şey adabına uygun olsun, ciddi bir iş sonuçta.



- Ne kadar zor olmasını isterseniz o kadar zor olan bir oyun
- Pinwheel kasabasında gezmek, keşfetmek başlı başına bir macera
- Daha baştan rahatsızlık hissi veren hikâye
- Cıvıl cıvıl grafikler; hakikaten çok çekici bir grafik tarzı var

—

- Çoğu zaman ne yapacağınızı bilemeyebiliyorsunuz
- Kağıda bir şeyler yazmanızı gerektiren bulmacalar biraz fazla zor
- Herkese hitap etmeyebilir

8+

SON KARAR
İnsan zihninin kırılganlığı üzerine nefis bir hikâye

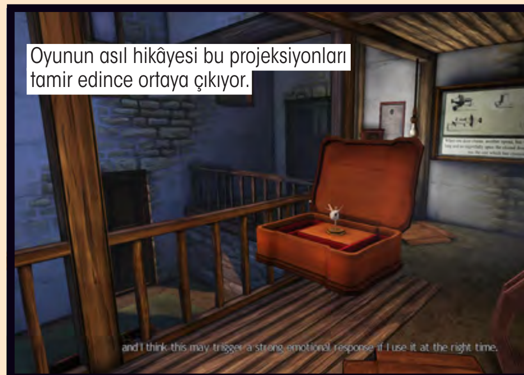
Bazen oynadığım oyunu sevdim mi, yoksa sevmedim mi tam olarak anlayamıyorum. Mesela oyun sırasında bir şeyle karşılaşıyorum. "Uff bu ne güzel bir fikir, çok güzel" diyorum ama sonrasında onun ne olduğunu hatırlayamıyorum. Ya da bazen bazı özellikler canımı sıkıyor, ağzımda kötü bir tat bırakıyor resmen; o zaman da diyorum ki "yav buna mı zaman harcıyorum ben". Sonra unutuyorum; neydi, neydi diye düşünüyorum ama aklıma gelmiyor. Sanırım yavaştan bunamaya başlıyorum ben. *Ether Two* beni konu alırsa hiç şaşırmayın, *Ether One*'da bir başka bunama vakasına bakıyoruz çünkü.

Ben Restorer, zihninizin hakimi

Oyunda Restorer rolündeyiz, bunun dışında ismimiz cismimiz belli değil. Biz her ne kadar daha geniş bir anlamda kullanıyor olsak da aslında bunaklık ciddi bir hastalık ve oyunda da bu hastalıktan mustarip bir kadının zihninde, hatıralarında bir yolculuğa çıkıyoruz. Amacımız bu deneysel süreç sayesinde kadıncağızın hastalığına çare bulmak, en önemli anılarını kurtarıp bu hastalık yüzünden sonsuza dek kaybolmalarını engellemek. Bunu başarmaya çalışırken de yalnız değiliz; bir bilim kadını, dış ses, bizi yolculuğumuz sırasında yönlendiriyor.

İlk anda belki de dikkatinizi en çok çekecek şey dış ses, yani Phyllis'in GLaDOS ile olan benzerliği. Gerçekten de bir süre sonra bu kadının hastanın hafızasını kurtarmamızdan daha öte bir planı olduğunu hissetmeye başlayacak, bir yerlerde hata yaptığınızı düşüneceksiniz. Size bunun garantisini şimdiden veriyorum :)

Gone Home'u ne kadar çok sevdiğimi biliyorsunuz. *Ether One* ise *Gone Home*'daki keşif ve serbestliğin üzerine resmen birkaç kat daha çıkmış bir oyun. *Gone Home*'da hani tek bir evde dolaşıp her bir şeyi kurcalıyorduk ya. Burada ise koskoca bir kasaba var, aynı o ev gibi ıssız, aynı o ev gibi birçok hikâyeye ev sahipliği yapan bir kasaba. Kasabanın her yeri toplayabileceğimiz eşyalar ve okuyabileceğimiz notlarla dolu ve bu notlar özellikle de hikâyenin anlaşılmasında büyük bir rol oynuyor. Ama oyunun asıl mekaniği olan "anı" mantığının bunlarla hiç ilgisi yok. Bizim temel amacımız etrafta dolaşıp kırmızı kurdele şeklindeki anı parçalarını toplamak. Bu sırada herhangi bir bulmaca çözmenize gerek yok, tek yaptığınız etrafta dolaşmak. Yani eğer isterseniz sırf kurdele toplayarak bir iki saat içinde oyunu bitirmeniz mümkün.



Oyunun asıl hikâyesi bu projeksiyonları tamir edince ortaya çıkıyor.

Projeksiyonla anı gösterimi

Ama işte bir de çeşitli yerlerde karşınıza çıkacak kırık projeksiyonlar var ki işte bunlar asıl hikâye. Bu projeksiyonları tamir etmek için çeşitli bulmacaları çözmeniz gerek ve bunların zorlukları birbirinden çok farklı. Örneğin ilk karşılaşacağınız projeksiyonun yanındaki masada "kompresör kılavuzunu bulamıyorum" diye bir not var. Kılavuzu alıp bu masaya koyduğunuzda bulmaca çözülmüş, makine eski haline gelmiş oluyor ve buradan da Jane'in hayatındaki gerçekten önemli anıları, onun için değeri olan eşyaları görüyor ve hikâyelerini dinliyoruz. Örneğin duvardaki resimde yazan "bir kapı kapanınca diğeri açılır" sözü bir başka bulmacanın ipucu. Hakikaten de evin giriş kapısını kapatınca gitmek istediğimiz oda açılıyor falan. Tabii bunlar basit türde bulmacalar, bazı projeksiyonlarınsa kafayı yedirtecek kadar belirsiz ipuçlarına sahip olduğunu söyleyebilirim.

Yanınızda yalnızca tek bir eşya taşıyabildiğinizi söylemiş miydim? Evet, envanterimiz tek eşyadan oluşuyor. Bir eşya almak için elinizdekini bırakmalı veya onu Vaka Odası'na ışınlanıp rafa koymalısınız. Bu odaya istediğiniz zaman ışınlanabildiğiniz için önemli gördüğünüz tüm eşyaları istifleyebiliyorsunuz. Hangi bulmacanın hangi eşyayı gerektireceği belli olmuyor çünkü. Bunun üzerine bir de kocaman bir kasaba ve çoğunlukla nereye gideceğinize dair bir ipucu verilmemesi eklenince oyunun keşif yönü biraz zorlaşıyor. Hatta sabırsız oyuncular için doğru kelime "sıkıcı" bile olabilir. Ama bu hisse yenik düşmezseniz hakikaten nefis bir hikâye tecrübe edecek ve muhtemelen etkisinden bir süre kurtulamayacaksınız.

Oyunun grafikleri çok güzel, renk paleti olsun, çizim tarzı olsun sanki *Warcraft* oynuyormuşsunuz hissi veriyor. Geri kalan kısımlar da güzel aslında, *Ether One* komple bir paket olarak çok güzel bir oyun. İzin verdiğiniz takdirde rahatsız edici bir oyun, kendisine ne kadar zamanınızı adarsanız o kadar zengin bir karşılık alacağınız bir oyun. Ben ikincisini tercih ettim ve iyi ki de öyle yaptım diyorum.

Tür: Macera **Yapım:** White Paper Games **Sistem:** Ekonomik **Fiyatı:** 20$ (Steam)
Dahası İçin: ether-game.com

inceleme PC

CLOUDBUILT

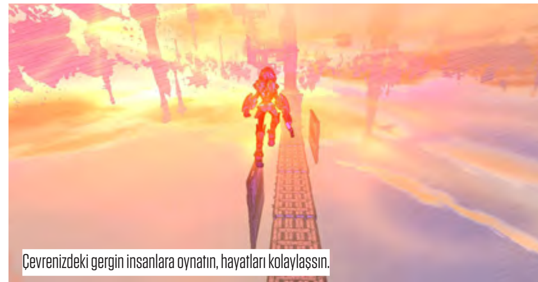
KOŞABİLİRSİN AMA HOPLAYABİLİRSİN DE -Berkan Cesur

Mirror's Edge'in platformsuz bir çizgide özgürce ilerlediğini düşünün. Gerçek dünya saplantısı olmayan, yerçekimi kurallarını yok sayan alternatif bir dünyayı düşleyin. Sanıyorum *Cloudbuilt*'in en iyi şekilde tarifini gözünüzün önünde canlanan o dünya yapacaktır. *Cloudbuilt* eğlenceli, farklı ve pek de benzeri olmayan görsel bir şölen. Sizi sağdan sola zıplatırken, düşman üzerine kamikaze saldırısı gerçekleştirirken, özgürce uçup kaçarken öyle huzurlu ve kuş gibi hissettirecek ki oyuna sürekli devam etmek isteyeceksiniz. Rutin şekilde başlayıp-bitirme heyecanını yaşayacağınız herhangi bir oyundan bahsetmiyorum; eğlenceli bir rubik küp deneyimi gibi bir şey bu.

Tek dalıp çift zıplama

Havadayken çifte zıplama özelliğimiz olan oyunları ayrı bir sevdiğimi fark ettim. En basit platform oyunlarından tutun, *Cloudbuilt* gibi komplike yapımlara kadar bu basit özelliği içeren oyunların gönlümde ayrı bir yeri var, artık eminim. Hızlı hareketler ekranda vuku bulurken çifte zıplamaymış, duvarda yürümeymiş, jetpack kullanımıymış, oyuncu kontrolüne öyle güzel yediriliyor ki başarısız tonlarca bölüm bitirme girişiminden sonra bile tekrar oyuna dönmek için diri, ayık ve heyecanlı hissediyorsunuz.

Oyunun shooter tarafı da var ama sadece ana konsepti destekleyecek şekilde. Yani silahlar çıktı, delikanlılık kayboldu olayı yok. Olay her şeyden ziyade dengeyi sağlamakta. Doğru kararları erken vermeniz ve bir oyunculuk klasiği olarak reflekslerinizi iyi kullanmanız gerekiyor. Lisedeki fizik dersinin momentum konu anlatımlarını kaçırdıysanız başınızı duvarlara çarpmak için güzel bir fırsat *Cloudbuilt*. Çünkü oyunun kontrollerine kolay alışıldığını söyleyemem. Alışsanız da bu mekanikler düzenli şekilde tekrar etmediği için unutuyorsunuz, baştan öğrenmek zorunda kalıyorsunuz. Oyuncunun kafasını

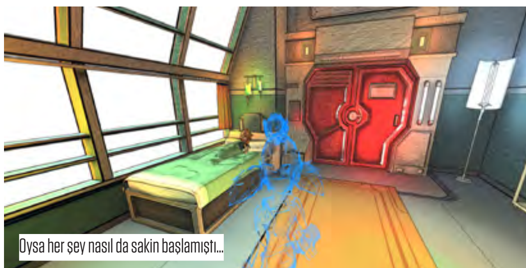

Çevrenizdeki gergin insanlara oynatın, hayatları kolaylaşsın.

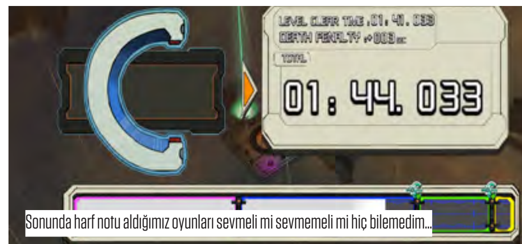
karıştırdığı için buraya eksi bir not düşüyorum ben. Ayrıca *Cloudbuilt*'in tam bir "Abi ver klavyeyi iki dakika, geçeyim bölümü" oyunu olduğuna eminim, o yüzden ne yapıyoruz? Yancılara dikkat ediyoruz.

2014 yılında arcade makineleri tekrardan eski ününe kavuşsa ve sağda solda atari salonlarını yeniden görmeye başlasak, eminim ki yeni modalardan biri de *Cloudbuilt* tarzı oyunlar olurdu. Oyun hem rekabetçi hem de bağımlılık yapıyor. Yapımcıların bütçe kaygılarından dolayı oyuna çoklu oyuncu modları koymamasını anlayabiliyorum ama *Cloudbuilt* gerçekten Steam üzerinden çok güzel idare edilebilecek bir çoklu oyuncu moduna sahip olabilirdi, bu bir gerçek. Steam Workshop ile oyuncular tarafından bölümler tasarlanabilir, halka açık hale getirilebilirdi. Hatta neredeyse bu oyun bunun için biçilmiş kaftan. Ama oyunun Steam'in Greenlight programından yetişmiş bir taze olduğunu düşününce, bu kadarı için bile tebrik etmeliyiz yapımcı Coilworks'ü. Ama bundan sonra anlamlı hareketler bekliyoruz sayın Coilworks, anlaştık?

Ne yapsak, ne yapsak?

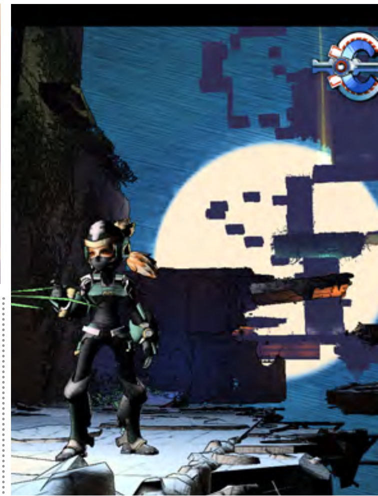
Amaçsız bir pazar sabahının kahve eşlikçisi olabilir Cloudbuilt. Ya da arkadaşlarla sohbetin gırla gittiği bir ortamı daha da şahane hale getirebilir. Tatlı grafikleri de cabası. Ben tatmin oldum diyor, sıradaki şarkımıza geçiyoruz...


Oysa her şey nasıl da sakin başlamıştı...



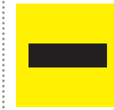
Sonunda harf notu aldığımız oyunları sevmeli mi sevmemeli mi hiç bilemedim...

Tür: Aksiyon **Yapım:** Coilworks **Yayın:** Rising Star Games **Dijital İndirme:** 20$ (Steam) **Yaş Sınırı:** Yok





- Sağlam stil grafikler
- Oturduğun yerden Usain Bolt olma hissi
- Yormuyor, üzmüyor



- Yetersiz derinlik
- Hanimiş çoklu oyuncu desteği?



SON KARAR
Dünyada işler kötü gitse de bulutlar hep tüy gibi, yumuşacık.

YAIBA: NINJA GAIDEN Z

SİZİN Y KUŞAĞINIZ VARSA, NINJA'NIN DA Z'Sİ VAR! -Volkan Turan

ÇİZGİSEL ROMANSAL HAREKETLER

İşin ilginç tarafı Yaiba: Ninja Gaiden Z için hikâyenin öncesini anlatan üç bölümlük bir dijital çizgi-roman serisinin de oyundan önce yayınlanması. Oyundaki hikâye cidden havada kaldığından sanırım, bu tip bir aksiyona girişmişler. Dark Horse Comic'ten gelen çizgi-romandaki mevzular aslında oyundakinden daha güzel. Bir yerlerden ücretsiz bulursanız göz atın derim.

Gerçeği eğip bükmek, onunla alay etmek, bunu yaparken de etkileyiciliğini kaybetmemek ustalık ister. Çünkü gerçek üzerinde uygulanacak tüm dokunuşların bir sınırı vardır ve fazlası eğreti durur, hamuru bozar, olmaz. Eminim ki bunun kötü örneklerini (ki çoğunluktadırlar) pek çok yerde görmüşsünüzdür. Belki oyun dünyasında biraz daha fazla görmüşsünüzdür. Mesela *Goat Simulator* o dengeyi iyi yakalamış bir denemeydi ama bu sayfamızın konuğu, az pişmiş *Yaiba Ninja Gaiden Z,* katanasını hafiften taşa vurmuş gözüküyor.

Ryu Hayabusa yanlış adama çattı?

Ninja Gaiden markası ile PC oyuncuları ilk kez buluşuyor, o yüzden heyecanınızı anlıyorum ama üzgünüm çocuklar, bu oyun *Ninja Gaiden* filan değil. Önerim, hevesiniz kursağınızda kalmadan beklentilerinizi yerçekimine doğru bırakmanız olacak. Her ne kadar arkasında *Dead or Alive* ve *Ninja Gaiden* oyunlarının mimarı Team Ninja ve üstat Keiji Inafune olsa da *Yaiba* biraz üvey evlat muamelesi görmüş.

Bir *Ninja Gaiden* oyununda konsept ve görsel iletişimin ayakları normalde yere basar, gerçekten çok uzaklaşmaz ama *Yaiba* sanki "normal *NG* oyunlarından sıkıldık, biraz şurasından büzelim, biraz burasını ısıralım, burasına botoks yapalım" gibi olmuş. Görsel açıdan çizgi-roman hatlarını kullanmayı tercih eden *Yaiba*, açıkçası beni mest etmedi. Bu kulvarda bu gözler neler gördü yani. Bir de bu tür hatları kullanan oyunlar anlatımı zenginleştirmek için kullanıyor. *Yaiba*'da anlatılan hiçbir şey yok. Egosu yüksek, gücüne güvenen ve intikam denilen şeyi su gibi içen Yaiba'nın yolu bir gün *NG* evreninden Ryu Hayabusa ile kesişiyor ve kapışma sonucunda Yaiba göz ve kolunu köfte yapıyor. "Aha öldü adam!" dediğim anda da hiç de gizemli olmayan bir kurum Yaiba'nın cyborg modelini sahaya sürüyor çünkü şehri zombiler basmış durumda! Yaiba tabii ki zombileri katanasından geçiriyor ama asıl amacı Ryu'yu kuşbaşı yapmak. Ne kadar da etkileyici öyle deği mi? Aynen, ben de hiç sevmedim... Elle tutulan tek şey zombi çeşitliliği. Her tipten zombiyle yüzleşeceksiniz bu oyunda. Kimisi papaz, kimisi hayat kadını, kimisi bilim adamı, kimisi mezarcı ve hepsi de mesleki eşyalarıyla üzerinize çullanıyor. Oyunun ortalarında ekran alevden, elektrikten ve radyasyondan gözükmez hale geliyor. Üstüne bir de iç içe girmiş, parlak renkli grafikleri koyun, evet; merhaba baş ağrısı...

Oynamaktan korkma, titre!

Yalan yok, *Yaiba*'yı ilk trailer'dan beri bekliyorum. Absürt şeyleri sevdiğim kadar böyle *Devil May Cry* tarzı aksiyonun da hastasıyım. Bir de yapımcılar arasında Keiji Inafune ismini de gördüğüm için aksiyona doyacağıma emindim. Hayaller hayaller... Nihayetinde karşıma zıplama tuşu bile olmayan bir aksiyon çıktı. Evet, *Yaiba* sadece platformdan platforma otomatik zıplayabiliyor. Geriye kalan yetenekleri ise bir sağ tık, bir sol tık, bir yumruk tuşu, bir de delirme modu. Bu kadar. Kombinasyonların haddi hesabı yok demek isterdim ama yazının gidişatından öyle olmadığını anlamışsınızdır. Bir saat sonra sıkan aksiyondan daha kötüsü, bir buçuk saat sonra sıkan benzer bölümler ve düşmanlar oluyor. Oyunun 8-10 saat sürdüğünü düşünürseniz bol bol çiğ aksiyon sıkıntısı yaşayacaksınız demektir.

Nihayetinde Team Ninja'nın bu projesini bir "deneme" olarak görmek istiyorum. Belki bir el konsolunda kısmen daha eğlenceli gelebilir ama PC'de veya ev konsollarında aynı fiyata çok daha güzel oyunlar var. Ninjalığın, kılıcın ve Hayabusa'nın da bir gururu var sonuçta; hemencecik kırmayın.



- Zombi çeşitliliği
- Eski moda zor Japon oyunu formülü
- Daha iyi görev sistemi
- 15+ saatlik oyun süresi

−

- Her açıdan kendini tekrar ediyor
- Karakter plastik ve hödük
- Bol teknik hata
- 20 dolarlık oyuna niye 60 dolar veriyoruz ki?

5

SON KARAR

Bu oyunu oynarken sıkıntıdan telefonda başka bir oyun açıp onu oynamaya başlayabilirsiniz.





Tür: Aksiyon **Yapım:** Team Ninja, Spark Unlimited **Yayın:** Tecmo Koei **Dijital İndirme:** 60$ (Steam) **Yaş Sınırı:** 18 **Dahası İçin:** yaibangz.com

TALES OF SYMPHONIA

SENİN SEÇİLMİŞ KİŞİN BİR MELEKTİ YAVRUM

-Ömer Akdağ

Öyle çok keskin bir şekilde olmasa da izninizle JRYO'ları ikiye ayırmak istiyorum (böyle de zıtlıktan, nefretten beslenen bir adamım işte): *Dragon Quest*'imsiler ve *Final Fantasy*'msiler. *DQ*'msular karakter arketiplerini ve anime klişelerini daha bol kullanan; huzurlu, rahat bir oyun atmosferi sunan oyunlardır. *FF*'imsiler ise daha fazla epik ve duygusal sahne yaşatma çabasındadır ve bu oyunlarda hikâye örgüsündeki komplekslik önemlidir.

Bu ikinci kategorideki oyunlar bizim bu Batı'da daha çok seviliyor olsa da (*FF* ve *Persona* serisi gibi) aslında dünya üzerinde türle ilgili insanların çoğunluğuna JRYO dediğiniz zaman akıllarına *DQ*'msular gelecektir. Toplamda daha popülerdirler yani. Mesela en son *Dragon Quest X*'un Japonya dışına hiç çıkmamasına rağmen dünya genelinde en çok satan *FF* olan *FF VII*'den daha fazla sattığını söylesem şaşırır mıydınız?

İşte *Tales* serisi de bu *DQ*'msulardan. Japonya'da *DQ* ve *FF* serilerinden sonra en popüler JRYO serisi olmasına ve toplam 14 ana oyunu çıkmasına rağmen Batı'da nispeten az bilinir. 2004'te GameCube için yapılan ve de şu an PS3 için çıkan HD versiyonuna baktığınız, birçoklarınca serinin en iyisi olarak görülen *Tales of Symphonia* da aynı şekilde... Peki bu az bilinmesi olayı kötü bir şey mi yoksa o kadar da kötü bir şey değil mi?

Klişe demek her zaman kötü demek değildir

Ana karakterimiz Lloyd adında, pek parlak zekâlı olmayan, çevresindekileri korumak için her şeyi yapabilecek, cesur bir genç. Yakın arkadaşı, seçilmiş kişi Colette'in dünyadaki bütün tapınakları sırasıyla dolaşıp bir meleğe dönüşmesi ve çökmekte olan Sylvarant dünyasını kurtarması yolculuğunda birkaç diğer karakter ile birlikte ona eşlik ediyor (benzer konseptteki *Final Fantasy X*'la aynı aya denk gelmesi tatlı bir tesadüf olmuş).

Karakterler klişe. Doğrudur. Ama nasıl diyeyim, "üff bu karakterleri de yüz kere gördüm, yetti artık" moduna girmiyorsunuz da. Çünkü sevdiriyorlar ya kendilerini. Yolda giderlerken biri birine laf atıyor, ötekisi saçma saçma konuşuyor, gülümsetiyorlar insanı ister istemez. Sonra duygusal bir sahne giriyor, öyle ağlak damar bir şey olmuyor ama karakterlerin arasındaki sıcaklığı hissediyorsunuz. Benzer şeyleri hikâyenin kendisi için de söyleyebilirim. Nerelere gideceği, nasıl dönemeçlerin yaşanacağı yüz metreden belli belki ama sardırınca da su gibi gidiyor.



Ödülünüz savaştaki performansınıza göre değişiyor

Çıktığı sıralarda oyun dinamik dövüş sistemi ile bayağı bir övülmüştü. Gerçek zamanlı olarak saldırıyor ve savunuyor, mana isteyen yeteneklerinizi kullanabiliyor, hatta doğru özel saldırıları bir araya getirerek ekipteki diğerleriyle çok güçlü ortak saldırılar yapabiliyorsunuz. Büyücü bir karakteri yönetmeye kalkarsanız büyüler arasında çok beklediklerinden dövüşler biraz yavanlaşabiliyor yalnız. Savaşçıları yönetmek daha keyifli oyunda (RYO'larda her zaman menzilli karakter seçen biri söylüyor bunu).

Dövüş sisteminin eskiden olduğu kadar güzel olduğunu söyleyemeyeceğim. Yıllar boyunca bir sürü JRYO dinamik dövüş sistemini tercih etti ve bu konuda bayağı iyi işler çıkardıkları da oldu. *Tales of Symphonia*'nın sistemi süründürmüyor belki ama güncel JRYO'lardan kopuk biri değilseniz on yıl önce oynayanlara verdiği tadı size veremeyecektir.

Oyunda hiç üst düzey bir görsellik sunma amacı olmamasına rağmen elimizdekinin HD sürüm olmasına binaen iki satır bir şeyler yazmak gerek. *Tales of Symphonia* çok özenli bir HD'leştirmeden geçmemiş. Dokular vs. hep aynı, yalnızca çözünürlükleri yüksek. Ama dediğim gibi bu oyun kendini on yıl önce görselliği için oynatmadı, durum bugün de farklı değil.

Tales of Symphonia JRYO türüyle ilgisi olmayan kimsenin ilgisini çekmeyecektir. Türle ilgiliyseniz de nasıl bir oyun oynamak istediğinizi kendinize sormanızda fayda var. Sevimli, sevilesi karakterlerle dolu huzur veren bir oyun ise istediğiniz ve daha fazlası değilse, *Tales of Symphonia*'da aradığınızı bulacaksınız.

Tür: JRYO **Yapım:** Namco Bandai **Dağıtım:** Namco Bandai **Kutulu Fiyatı:** 140 TL
Dijital İndirme: 79 TL (Chronicles) (PS Store) **Yaş Sınırı:** 16 **Dahası İçin:** aselia.wikia.com/wiki/Tales_of_Symphonia

Chronicles?

Oyun hem *Tales of Symphonia* hem de *Tales of Symphonia Chronicles* olarak iki şekilde piyasaya çıktı. *Chronicles*'ın içinde 2008 yapımı devam oyunu *Dawn of the New World*'ün HD versiyonu da bulunuyor. Benim elimde *Chronicles* yoktu, bir şey diyemeyeceğim ama *Dawn of the New World*'un asıl oyun kadar iyi olmadığını söylerler.



+

- Huzur veren oyun dünyası
- Sevilesi karakterler
- Kısmen eskimiş ama hâlâ iş gören keyifli dövüş sistemi

−

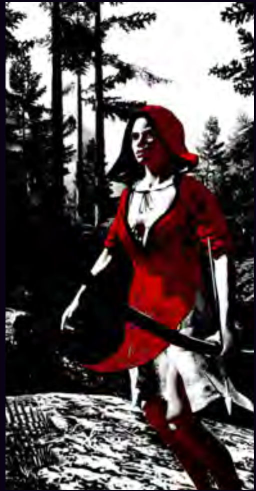
- Vurucu, unutulmaz bir öyküsü yok
- Çok özenli HD'leştirilmemiş

6

SON KARAR
Çok orijinal olmayan ama neden efsane olduğunu net hissedebildiğiniz, sevimli bir JRYO.

ÖNCE KIRMIZI VARDI -Berkan Cesur

BETRAYER





- Oyun kitap okuyormuş hissi veriyor
- Grafikler çok stilize
- Unreal Engine çok etkili kullanılmış

—

- Oyuncuyu yalnız hissettirmesi
- Hikâye anlatımı
- Kendine yakışmayacak kadar kötü dövüş mekanikleri

6

SON KARAR
Karizma bir oyun nasıl yapılır 101

Sanırım *Betrayer*'ın detaylarına inmeden, oyunu didik didik edip eleştirilere başlamadan önce kesin olarak yapmam gereken bir şey var; *Betrayer*'ın sanat yönetmenine ya da sanat yönetimi görevini üstlenmiş kişisine içten bir teşekkür etmeliyim. Oyunun tüm deneyimi bir yana, bu kadar farklı ve karakteristik grafik ve atmosfer bütünlüğünü en son, trilyonlarca lira yapım bütçesine sahip *Guild Wars 2*'de hissetmiştim. *Betrayer*'ın bağımsız bir yapım olduğunu düşünürsek... Takım her şeyden önce atmosfer işini çözmüş gözüküyor! Siyah-beyaz bir evrene ucundan *Dishonored* kondurun, üstüne henüz çıkmamış *Monochroma* kasvetinden biraz ekleyin, *Sui Generis*'in vaat ettiklerini de katın. Ta daaa! *Betrayer*'ınız hazır (Kırmızılık sosuyla birlikte servis ediniz).

Unreal Engine 3 ile hazırlanmış *Betrayer*, akıcı ve etkileyici grafik ve atmosferiyle sizi 1600'lü yılların farklı bir hikâyesine konuk ediyor. Bir sahilde, hiçbir direktif olmadan yalnız başınıza başladığınız oyun, fena sayılmayacak bir yol hikâyesi. Gerçi tamamen başıboş bırakılmak insanı biraz zorluyor. *Planetside 2*'de oyuna bırakılan oyuncuların hiçbir şey anlamayarak deli tavuğa dönmelerini hatırlatan bir boşluk bu. Amacımız elde avuçta kalan 150 kadar insanla birlikte "New World"ü başlatmak iken, kendimizi hayaletler, yaratıklar ve düşmanlar arasında bulup başlıyoruz maceramıza. Biz yolumuzda devam ederken dünya değişiyor ve bize karşı tutum alıyor. Bu tutumların hepsi birer ipucu içeriyor ve dünyanın nasıl olup da bu hâle geldiğini ufak ufak anlamaya başlıyoruz. Böyle bakınca, oyunun büyük potansiyeli var. Ayrıca sanat sunumunun bu denli güzel olması, anlatılacak en kötü hikâyeyi bile güzel kılabilirdi bence. Gelgelelim *Betrayer* tüm bu güzel özelliklerinin yanında sıkıcı ve akla ilk geldiği şekilde tasarlanmış görev ve maceralar içeriyor. Sanki müthiş bir fantastik romanı kötü bir çevirisinden okumak gibi. Çok efsane bir serinin, kötü bir uyarlamasını izlemek gibi. Prodüksiyon ne kadar doğru ve yerinde çalışmış olursa olsun *Betrayer*'ın başaramadığı bir şey var, o da elindeki *Dear Esther* kumaşını doğru kullanamaması, özgün bir deneyim yerine sıradan bir FPS'ye dönüşmesi...

KİMLİKSİZLİK

Araştırmamı yaparken *Betrayer*'ın "kimlik sorunu yaşadığı" hakkında bir internet yorumuna denk geldim ve sanırım bu her şeyi özetliyor. Oyuna RYO desem değil, ama esintileri var, başlı başına shooter desem hiç değil ama öyle, macera oyunu desem değil, ama macera öğeleri var. Anlayacağınız "*Betrayer* nedir?" diye sorsanız, verebileceğim en mantıklı cevap "havalı bir İngilizce kelime" olabilir sadece.

Gelelim oyunun deneyim incelemesinden sonra aşağılarına inip dövüş mekaniklerine. Gelelim de gelemiyoruz bir türlü. Çünkü yapımcılar sanırım "dövüş mekaniği" olgusunu baştan çözmeye kalkmış *Betrayer*'da. Yapay zekânın olmayışını geçtim, her şey tekdüze ve "sade" kelimesini bile komplike gösterecek kadar basit. Oyunu erken erişimden beri takip edenler epey geliştiğini söylüyor ama gelişim maalesef "tam" bir oyun için yeterli ve yerinde değil. *Betrayer* kötü bir oyun demiyorum ama bunca farklı bir atmosfer oluşturulmuşken çok daha iyi değerlendirilebilirdi. Böyle zamanlarda projeyi tamamen iptal edip de en baştan başlayan oyun firmalarına hak veriyorum işte. Domino etkisi, sen nelere kadirsin.



Açaydım gollarımı, gitme diyeydim!



Oyunu dilerseniz renkli de oynayabiliyorsunuz. Ama bu tüm atmosferi yok ediyor.

Tür: Gizlilik / Aksiyon **Yapım:** Blackpowder Games **Yayın:** Blackpowder Games **Dijital İndirme:** 20$ **Sistem:** Ekonomik **Yaş Sınırı:** 18 **Dahası İçin:** http://www.blackpowdergames.com/about/

inceleme

ps4 ouya pc

TOWERFALL ASCENSION

BİZ BU YENİ NESLİ ÇOK YANLIŞ ANLADIK

-Sarp Kürkcü

Teknolojik atılım goygoyu sırasında galiba biz bir noktada yanlış yöne saptık sevgili okurlar. Çünkü yüksek poligon sayıları olan, gelişmiş fizik motorlu, yükleme süresi olmayan o "yeni nesil" oyunlar kenarda duruyor, toz topluyor. Bizse gidip *Mercenary Kings*, *Don't Starve* ya da *Towerfall Ascension* oynuyoruz. Ama yeni nesilde. Ama havalı televizyonlarda. Yok ya, biz bu gelişimi yanlış anladık. Eminim.

Bir ok, iki ok... Bitti

Towerfall Ascension da tüm o AAA oyunları bir kenara atıp uğruna saatlerimizi yediğimiz oyunlardan işte. İlk olarak Ouya'ya çıkan *Towerfall*'un altı ayını doldurunca diğer konsollara kendisine çekidüzen verip gelen hâli. Tümüyle piksellerden oluşan, sanki bir SNES klasiği gibi karşımıza dikilen bir arena oyunu. Arkadaşlarınızla küçücük bir harita-da birbirinizi oklamaya çalıştığınız, aşağının yukarıya, solun sağa geçit görevi gördüğü bir dünya.

Ama bu basit görünümüne rağmen kendince güzel mekanikleri var. Oyundaki tek silahınız oklarınız, üstelik sadece üç tane var. Attıktan sonra saplandığı yerde toplayabiliyorsunuz, herkesin oku herkesi vurabiliyor (kendinizi de) ve son olarak kaçınma (dodge) özelliğini kullanarak havada uçanı bile yakalayabiliyorsunuz.

İşte bu okları haritanın alt-üst ve sağ-sol bağlantısıyla birleştirdiğinizde ortaya ilginç görüntüler çıkıyor. Zıplayıp, yukarıya doğru attığınız bir ok haritanın altından çıkıyor. Siz de düşmanı vurabiliyorsunuz. Ya da boş geçerse, düşerken çekilmezseniz kendinizi şişliyorsunuz. E bir de okların sayısı az olunca, etrafta heyecan içinde koşturan karakterler yerine doğru anı kollayan oyuncular görüyorsunuz.

Bu haritaların özelliklerini değiştirebiliyorsunuz. Mesela hiç ok olmasın, sadece düşmanların tepesine inmek zorunda kalın. Ya da düşmanlar oklandığında patlasınlar. Böylelikle oyunun tarzını da değiştirebiliyor, işleri zora sokabiliyorsunuz.

Herkes diskoya giderse

Towerfall Ascension, öncülünün saf PvP yapısına bir eklemeyle geliyor. Dört kişiye kadar birbirinizin canına okuyabileceğiniz moda eklenen yeni haritalar var tabii, bunun dışında da bir süreç olarak iki kişiye kadar yapay zekâya karşı savaştığınız modu deneyebiliyorsunuz. Burada düşmanların


İlerleyen bölümlerde haritalar karışıyor, ayak basacağınız yerler azalıyor.

çeşitleri ve taktikleri değişiyor. Mesela hayaletleri öldüren ok yolunda başka bir şey varsa ona da saplanıyor. Kimi yaratıklar geçtiği yeri basılmaz hâle getiriyor. Ya da kimileri ellerindeki orakla attığınız okları engelleyebiliyor.

Tabii ortada ne bir hikâye var, ne de başka bir şey. Zorlaşan haritalarda, ortalama yedi dalga düşmanın geldiği ve size pratik yapmayı sağlayan bir haritalar dizisi. Eğer *Towerfall Ascension*'ı alacaksanız, kesinlikle sebebi bu kısım olmamalı, bilginize.

Bu arada, sürekli ölüp ölüp dirileceğinizi falan sanmayın. Topu topu altı canınız var bu yapay zekâya karşı oynadığınız modda. PvP dediğinizdeyse bu iş tek bir cana düşüyor. Bol keseden çılgınlık yeri değil yani burası. Zaten oyunun özellikle yapay zekâyla oynanan kısmında sorunlar da burada başlıyor.

Oyunun öğrenme eğrisinde çok bir problem yok. Ama eğer tek kişi oynamaya niyetliyseniz, saçınızı başınızı yolmanız çok olası. Çoğu zaman şans faktörüyle düşmanlardan kaçıyorsunuz. Çünkü az okla, çok ve çeşitli düşmanla, haritaların bağlantılarını her an takip etmek kolay olmuyor. Bu anlarda etrafta dalgalar arasında çıkan sandıklar yardımınıza koşuyor. Kimisi ok, kimisi kanat, kimisi tek atımlık koruma kalkanı veriyor. Ama nihayetinde, bunlar da yok oluyor.

Yine de, *Towerfall Ascension* an itibarıyla PS4 platformunda arkadaşlarınızla çekişmeyi en güzel yaşayabileceğiniz oyun. Grafikleri eski gözükebilir, kimi televizyonlarda ekrana sığamıyor ve bunu ayarlamanıza izin vermiyor da olabilir. Ama iki arkadaş sırt sırta yapay zekâ pataklarken de, haritanın öbür ucundaki düşmanın kafasına harita bağlantısından ok saplamaya uğraşırken de eğleneceğinizin kesin olduğu oyunlardan.

Farklı Karakterler

Towerfall Ascension'da birbirinden farklı sekiz karakter var. Bunlar renk ve tip olarak birbirinden farklı olsa da, özellik bakımından aynı. Bir de öldüğünüzde DualShock 4'ten gelen ses efektleri var, bunlar da karakterlere özel değil, yine rastgele seçilen şeyler.



- Dört kişiye kadar oynanış
- Yüksek çözünürlük desteği
- Oyunun sayılı ok mekaniği

−

- TL fiyatı acımasız
- Tek kişi için çok zorluyor
- Kimi TV'lerde ekrana sığmama problemi

8

SON KARAR
PS4'te şimdilik rakibi yok, özellikle arkadaşlarınızla müthiş bir deneyim.

Tür: Arena / Aksiyon **Yapım:** Matt Thorson **Dağıtım:** Matt Thorson / PS Store **Kutulu Fiyatı:** - **Dijital İndirme:** 39 TL (PSN) **Yaş Sınırı:** - **Dahası İçin:** http://www.towerfall-game.com/



DARK SOULS 2

Oyunun En İyi Platformunu Kucaklayın

-Eser Güven

From Software'in Test Acizliği

Oyunu aldım, kurdum ve çalıştırdığım anda beyaz pencerede "Dark Souls II has stopped working" hatasıyla karşılaştım. Acaba sorun bende mi diye oyunun topluluk sayfasına girdiğimde "Dark Souls II crashes at startup" başlığının çoktan açılmış olduğunu ve binlerce oyuncunun bu sorundan mustarip olduğunu gördüm. Olay şu ki From Software oyunu farklı sistemlerde yeterince test etmemiş ve çoğu ekran kartında yaşanacak bu sorunu görememiş. Her ne kadar bugün (28/4) bir yama yayınlanmış olsa da eğer sorun yaşarsanız o sabit başlıktaki yöntemleri deneyebilirsiniz. "Ekran kartından görüntü kablosunu söküp oyunu öyle başlatma" yöntemi bende işe yaradı (tabi bilgisayar çalışırken o kabloyu takıp çıkarmak çok da akıl işi değil), ama bu sefer de oyunu pencere modunda, çözünürlük değiştirmeden oynamak zorunda kaldım. Yamayla bu sorunum giderildi ama istediğim kalitede ekran görüntüleri alamadım haliyle. Yazıda gördüğünüz ekran görüntüleri için chucky'e teşekkürler.

Bazı oyunlar vardır, eşsiz bazı özelliklerden dolayı kendilerine oldukça sadık bir hayran kitlesi yaratırlar. Bazıları bunu oyuncuyu eğlendirerek yapar, bazıları saç baş yoldurur. Bazılarıysa hem saç baş yoldurur, hem de bir yandan saçını koparmaya çalışan o oyuncuyu eğlendirir, tatmin eder. Hah işte o bazılarına biz halk arasında *Souls* serisi diyoruz.

İki ay üst üste *Dark Souls 2* incelemesi görüp kızma hemen sevgili okur. Amacım geçen ay Ali'nin yazmış olduğu incelemeyi görmezden gelmek değil. Zaten o yazıyı okuyarak oyunun temel mekaniklerini öğrenmiş; oyunu nasıl zorlaştıracağına veya kolaylaştıracağına dair eğlenceli ipuçları da almıştın. Bu incelemeyi o yazının bir tamamlayıcısı olarak düşün, PC oyuncularını küçümseme ey canım okur. *Souls* serisine hasta biriysen zaten oyunu çoktan almış, oynamaya başlamış ve şu sıralar 246. kez ölmüşsündür. Benim hedef kitlem ise azıcık daha değişik olacak, zaten yazıyı okuyunca anlayacaksın.

Okurla *Dark Souls 2* qeyfi!!!111

"En iyi öğretmen, ölümün ta kendisidir" demiş birileri. Bu sözün *Souls* serisine ne denli yakıştığını söylemeye gerek yok elbette. Denemek, yanılmak, ölmek, tekrar denerken ölmek, yanılırken daha kötü ölmek bu oyunların temelini oluşturuyor ve *Dark Souls 2* de önceki oyunları bu bakımdan aratmayacak özelliklere sahip. İlk başta bildiğimiz konu son derece basit aslında, üzerimizdeki laneti kaldırmak için ruh toplamamız lazım. Ayrıca biliyoruz ki oyunda karşılaştığımız irili ufaklı her bir yaratık bizi rahatça öldürebilecek potansiyele sahip. Bu yüzden de oyun boyunca o tedirginlik havasını üzerimizden atmamız pek mümkün olmuyor. Nasıl olsun ki? Bir kere kaybedecek çok şeyimiz var; öldüğümüz zaman yerde bir kan lekesi oluşuyor ve o zamana kadar toplamış olduğumuz tüm ruhlar da orada kalıyor. Dirilip aynı noktaya kadar tekrar ölmeden ulaşırsak düşürdüğümüz ruhları geri alabiliyoruz, ama olur da bunu başaramazsak topladığımız tüm o ruhlara elveda diyoruz. Düşünsenize, binlerce ruh toplamışsınız ve güvenli bir yere ulaşmak için önünüzde daha çok yol var. İşte bu tedirginlik oyunun zor yapısıyla birleştiğinde eşi benzeri olmayan bir deneyim yaşatıyor insana.

Buraya kadar her şey iyi güzel de, *Dark Souls 2* yeni bir oyuncuya bu hikâyeyi anlatmakta, amacını göstermekte, geçmişte ne olup ne bittiğini hatırlatmakta pek de başarılı değil. Önceki Souls oyunlarını oynamadıysanız, ekrana boş bakmakta serbestsiniz. Tamam, gördüğümüz her NPC'yle konuşarak konuyu kavramaya başlıyor, yeni yeni hikâyeler öğreniyoruz ama yeni başlayan oyuncunun ilk dakikadan itibaren gözünün korkması, hatta sıkılması gayet mümkün.

Ama *Dark Souls*'u zorlayarak oynayan sen, belki de *"bu ne lan* böyle oyun mu olur, eğleniyor muyum işkence mi görüyorum" diye oyunun kutusunu bir hışımla duvara atmış olan sen, yılmamalısın. Çünkü şimdiye kadar gördüğüm kadarıyla *Dark Souls 2*, *Dark Souls*'a oranla biraz daha kolaylaşmış. Kolaydan kastım oyun mekanikleri değil aslında, çünkü **From Software** bizi tekrar tekrar öldürmek, hatta daha da çok öldürmek, ardından bir kez daha öldürmek için gerekli her şeyi düşünmüş. Ama işte adını koyamadığım bir kolaylık da var


Gizli inek bölümü yalnızca Diablo'ya özgü bir hadise değil artık



Jabba beyefendiler de teşrif etmişler...


Neden beni böyle yarattın Tanrım, nasıl bir surat bu, neden ha neden?!

- **Tür:** RYO - Aksiyon
- **Yapım:** From Software
- **Dağıtım:** Namco Bandai
- **Kutulu Fiyatı:** 70 TL (Aral)
- **Dijital İndirme:** 108 TL (Playstore)
- **Dahası için:** darksoulsii.com

oyunda, bunun sebebi önceki oyunlarda kazandığım deneyim de olabilir ama ben bunun altında başka bir sebep yattığını düşünüyorum. Örneğin *Dark Souls*'un ilk boss'u olan Asylum Demon oyuncuyu resmen ağlatırdı. *Dark Souls 2*'de ise sanki boss'ları kıtır kıtır kesiyoruz gibime geldi. *Dark Souls*'daki boss'lar daha akılda kalıcı, daha epik, daha etkileyiciydi bence. Bu oyunda da aynı kalibrede boss'lar mevcut ama bazıları yalnızca sayı artsın diye konmuş gibiler. Elbette karşınızda deli gibi zırhlı, kocaman bir boss görünce gözünüz korkuyor, sırf sayısal değerler yüzünden bile zor bir boss olacağını anlıyorsunuz ama aklınızda çok da fazla yer etmiyor. Bu oyunu kötü yapmaz, hatta çoğu kişi bunu umursamayacak bile ama benim dikkatimi çekti. Daha da iyisini beklediğimden kaynaklanmış olabilir.

Örneğin ruh hasatlamak kolay, resmen millet boss'ların önüne yığmış white sign'ları, patır patır boss'lara gidip ruh toplayıp duruyorlar. Bir de şimdi oyunun tam sıcak günleri ya, işaret koymanızla ışınlanmanız bir oluyor resmen. Beklemek falan yok. Bu, oyunu iki farklı şekilde kolaylaştırıyor aslında. Oyuncular resmen boss'ta iki kere ölünce çağırıveriyorlar yardıma. E iyi de eğlencesi nerede kaldı ki? Yine Asylum Demon'dan örnek verecek olursam orada ne yaptığını bilmeden onlarca kez ölmeyen adama *Dark Souls* oynuyor denmezdi. Şimdiyse burada zaman kaybedeceğime yola devam ederim, gelsin yardım diyenlerin sayısında müthiş bir artış var. Yardıma gidenler de resmen çok fazla uğraşmadan, önceki yaratıkları onlarca kez kesmeden deli gibi ruh toplayabiliyorlar bu şekilde.

Yine konudan uzaklaştım, uyarsanıza

Ben zaten size bunlardan bahsetmeyecektim aslında. Şu an odaklandığım tek olay *Dark Souls 2*'nin PC sürümü. Biliyorsunuz ki From Software'in bu konuda şeceresi hiç de iyi değil. O *Dark Souls* portu neydi öyle? O kadar doluyum ki, buna kutu ayırdım.

Neyse ki From Software ilk oyundan ders çıkarıp daha iddialı biçimde çıktı bu sefer karşımıza. Her ne kadar oyunun menüleri hâlâ daha bir PS1 oyunundan fırlamış gibi görünse de çözünürlükten, gölge ve efekt ayarlarına, karakter modellerinden su yüzeylerinin kalitesine kadar çok sayıda görsel seçenek sunulmuş. Ve bunlar oyunun grafik kalitesini konsoldaki kardeşlerine nazaran gerçekten çok üst bir seviyeye taşımış. Optimizasyonu da iyi olduğundan resmen 60 fps'de kayıyor görüntüler. Buradan artı beş puanı cepledi firma. Ama yine de görsellerin oyun çıkmadan önce yayınlanan görüntüler kadar iyi olmadığını da söylemem lazım. Özellikle de gölgelerin kalitesinde bunu rahatça fark edebiliyorsunuz.

Sonra da bir puanı kontrollerden kaybettiiiii. Klavye kontrolleri hâlâ rezalet. *Dark Souls*'a göre iyileştirmeler yapılmış ama oyuna yeni mekanikler eklenmiş, kontroller biraz da karmaşıklaşmış. Bunlar da klavyeye iyi yansımamış işte. Klavyede onca tuşu aynı anda kullan, üstüne üstlük bir de Shift'le, Alt'la farklı kombinasyonlar yap falan insanı yoruyor. Yeri geldiğinde DVO'larda bile bu kadar çok tuş kullanmıyoruz. Her ne kadar tuş atamalarını değiştirebiliyor olsak da gamepad'in rahatlığının yanına bile yaklaşmak mümkün değil, dolayısıyla bu oyunu keyif alarak oynamak istiyorsanız gamepad kullanmanız şart. Zaten bu zorunluluğu oyundaki her menüde ve her ekranda gösterilen kontrollerin gamepad kontrolleri oluşundan anlayabiliyoruz. Öğretide güya size hangi tuşu kullanmanız gerektiğini anlatıyor ama orada sadece gamepad düğmesini görüyorsunuz. Klavyedeki karşılığını öğrenmek için kontrollere girip bakmanız, ya da listeyi önünüze koymanız gerek. Şurası bariz ki From Software henüz PC oyun kültüründen çok da anlamıyor, ama artık her oyuncunun bir gamepad'i olduğunu varsayarsak bu konuda çok da kusurlarına bakmamak lazım.

Dark Souls 2'nin şu ana kadar çıkmış sürümleri arasında PC en iyisi, bunu tartışmaya gerek bile yok. Bunun From Software için doğru yönde atılmış bir adım olduğunu söyleyebiliriz. Bu incelemeyi yazdığım sırada Japon devi **Kadokawa Shoten**'in From Software'i satın aldığı haberi geldi, bakalım bu durum serinin (hem konsollardaki, hem de PC'deki) geleceğini nasıl etkileyecek. Eğer From Software PC'ler için bir sonraki oyunda da *Dark Souls*'dan *Dark Souls 2*'ye geçişte olduğu sıçramayı yaparsa bu eşsiz deneyimi çok daha geniş bir oyuncu kitlesine tanıtabilir. Eşsiz diyorum; o yüzden de klavye kontrolüymüş, grafiklermiş, ıvır zıvırmış, bunlara takılmayın. Bu oyunun yaşattığı tecrübeyi başka bir oyunda yaşamanız şimdilik mümkün değil çünkü.



Bir nevi Assassin's Creed manzarası

OYUN MU KOLAYLAŞMIŞ, BİZ Mİ ARTIK AŞTIK BİLMİYORUZ AMA OYNANABİLİR BİR DARK SOULS BU...



- Çok çeşitli grafik ayarlarına sahip olması
- PC'de son derece akıcı biçimde çalışıyor
- Geçen ayki incelemedeki tüm artı puanlar



- Klavye kontrolleri yine facia
- Bazı grafik seçenekleri istediğiniz kalitede sonuç vermiyor
- Oyunun daha baştan çakılacağı şanssız azınlık içinde olabilirsiniz
- Bu olumsuzluklara rağmen insanın içinden puan kırmak gelmiyor



SON KARAR
Boynuz kulağı, PC konsolu geçti.

Acıklı PC Hikâyeleri

Dedim ya, Dark Souls'un anısına kutu koymamak olmazdı. O oyunu PC'de oynayan biri rahatlıkla tüm seriden nefret edebilirdi. Hadi oyun zaten zor, sen bir de üstüne kalkıp saçma sapan klavye kontrolleri ekleyerek zorluğu on katına çıkarıp keyfi beşte birine düşürmeyi nasıl başarıyorsun? Sırf o yüzden insanlar Dark Souls'tan uzaklaştı. Gamepad'i olmayan birinin o oyunu süper bir şekilde oynaması maalesef mümkün değil. Sırf o da değil, grafikler kötüydü, direkt port'tu. Çözünürlüğü bile değişmeyen bir oyundan bahsediyoruz burada. Neyse ki From Software'in yapamadığını üçüncü şahıslar yaptı da oyunun grafikleri falan adama döndü.

LEGO THE HOBBIT

FİLİ, KİLİ, ÓİN, GLÓİN, DWALİN, BALİN, BİFUR, BOFUR, YETER! -SARP KÜRKCÜ

Kontrollere Ne Oldu?

Lego oyunlarında yakın ve uzak saldırıların aynı tuşla kontrolü problem yaratabiliyordu. Ama Marvel Super Heroes'daki denge gayet iyiydi. Peki ne oldu o dengeye? Bilmiyorum. Özellikle Dol Guldur'daki heyecanlı boss savaşında binlerce parça kaybettim. Çünkü büyücüler yakın yerine uzak vuruş yapıp periyodik olarak ölüyor. Siz siz olun, bu stresle karşılaşacağınızı bilerek adım atın oyuna.



Şimdi, diyelim ki Berkecan'ın bir kitabı olsun. Bu kitabı, iyi gelir getirir diye üç filme bölmeye karar versin. Birer sene aralıklarla bu filmleri izleyiciyle buluştursun. Filmlerinin 2/3'ü vizyona girmişken de bir oyununu yapmaya karar versin. 2/3'ünü içeren oyun sayısı bir olursa, Berkecan'ın oyunu olmayan filmi toplamın kaçta kaçıdır? Hepsinin ötesinde, bu nasıl bir organizasyondur? Açıkta kalan film gariban mıdır? HA?!

Eğer matematikle aranız iyi değilse, zaten bugüne kadarki *Lego* oyunlarına da biraz buruk bakıyor olmalısınız. Çünkü içerisindeki espriler ya da karakterler sizi olur da çok çekmezse, odağınız sadece ve sadece sayılar oluyor. Acaba ne kadar parça topladım? Gizli nesnelerin kaçta kaçını buldum? Peki ya karakterler, yenilerden kaçını almaya parçalarım yeter? Ama bu problemin cevabı genelde şu oluyor: En iyisi gidip biraz daha toplayayım.

İşte bu matematik aşkı, *Lego The Hobbit*'teki yolculuğunuz boyunca tek arkadaşınız olabilir. Çünkü ortada bazı terslikler var. Yazının başına (pek de gizleme gereksinimi duymadan) yedirdiğim üçte ikilik saçmalık bunların başında geliyor zaten.

The Hobbit, şu ana kadar çıkmış olan ilk iki filmi işliyor. Hem de sahne sahne... İlk filmdeki gibi önce Bilbo, Frodo'ya hikâyesinin bu saklı parçasını anlatmaya başlıyor, sonra geçmişe dönüp maceranın kendisine atılıyoruz. Hatta senaryo filmleri o kadar yakından takip ediyor ki, filmdeki replikler bire bir dökülüyor oyun içinde.

Evet, *The Hobbit*'te ufak eklemelere ya da daha önceki *Lego* oyunlarında olduğu gibi karakterler arası farklı sataşmalara pek yer yok. Yeni bir yorum katmak yerine eldeki malzemenin Lego'lusunu sunuyor oyun. Eskiden *Lego* oyunlarında, seslendirme "Ah Uh OooooOoo" gibi seslerden ibaretti hatırlarsınız, sonradan bunların yerini kısmen daha derinlikli hikâyeler ve onlara eşlik eden seslendirme sanatçıları almıştı. Böylelikle biraz daha özgürlük, biraz daha özgünlük gelmişti serinin yapımlarına. *The Hobbit*'te ise filmin replikleri bire bir aktarılmış ama o epik, dramatik havayı beceriksizce yaran mizah parçaları eklenmiş bir de. Ve bu eklemeler sırıtıyor, çok fena sırıtıyor.

Gandalf ve Radagast, Dol Guldur'a giderken Ian McKellen'ın buğulu sesi sizi geriyor ama Radagast'ın Lego figürü bununla tezat oluşturan şebeklikler yapıyor arkada. Hani bunu destekleyen bir müzik var deseniz, o da yok. Çünkü müzikler de filmden. Ya Orta Dünya yok oluyor ya da kıyamet kopuyor sanıyorsunuz mütemadiyen. Bu tür sahneler hele bir de cücelerin yığınla durduğu yerlerde çok eğreti


Karakteriyle, haritalarıyla, Radagas'ıyla şüphesiz ki güzel görünüyor oyun.

duruyor. Sürekli bir oburluk esprisi, onu kesen dramatik bir emir cümlesi.

Bu noktada, önceki oyunlara bakarsam *Lego Marvel Super Heroes* herhalde tepe noktasıydı. Avengers karakterleriyle yeni bir şey anlatma fikri, *Lego*'nun geldiği doğru yerdi. Ama üç filmin ikisini bire bir aynı kurguyla alıp önümüze koymanın mantığını, hele daha önce daha iyisini yapmışken hiç anlayabilmiş değilim. Tabii bu soru işaretlerini pas geçerseniz, **TT Games** yine her *Lego* oyununda olduğu gibi birkaç yeniliği oynanışa sıkıştırmayı başarmış. Bu da saygınızı hak ettiğini gösteriyor zaten.

Erebor'da demiri dövmeyen...

Oyunumuz cüceleri ve onların maceralarını konu aldığı için, inşa mekaniklerinin biçim değiştirmesi güzel bir başlangıç. İlk izini *Lego The Movie: Videogame*'de gördüğümüz (bu isim hâlâ gülümsetiyor beni) ve doğru parçaları seçerek karışık şeyleri inşa ettiğimiz mini oyun biraz şekil değiştirerek geliyor karşımıza. Önce doğru materyalleri topluyor, sonra da inşa alanında bunları koyarak doğru ürünü yapıyoruz. Yine bize arada sunulan parçalar arasından doğrusunu seçip inşanın devamını sağlıyoruz.

Bu mekanik, oyuna yan görevlerle desteklenen başka bir şey daha getiriyor. Etrafta sizden yardım isteyen Lego figürler var. Hatta aralarında Ork falan da oluyor. Bu figürler bazen bir şeyin inşasını talep ediyorlar. Siz de maceralarınızda planlara rastlıyor, bunları topluyor, isterseniz bu planlar doğrultusunda materyallerle yan görev malzemelerini de yapıyorsunuz. Ama çok mu umrunuzda? Tabii ki değil. Çünkü Orta Dünya yıkıldı yıkılacak. Müzikler diyorum, gerilimden tırnak yedirtiyor diyorum. Kim dönüp Azog'un aslında yanlış anlaşılan masum bir kedi yavrusu olduğuyla ilgilenebilir ki?

Başka bir yenilik ise oyunda gece-gündüz döngüsünün farklı kapılar açıyor olması. Mini haritanızda ay ya da güneş simgesiyle gösterilen bu yan görevler, arada denk geldiğiniz çadırlarda günün saatini değiştirdiğinizde ortaya çıkıyorlar. Ama yan görevler haricinde ana göreve de müdahaleleri oluyor. Mesela kapısı korunan bir kaleye girmek istiyorsanız, gardiyanların uyumasını beklemekten daha iyisi olamaz.

Bu arada yan görevlere bu kadar girmişken miktarından da bahsedeyim (matematik ya hani). Oyun boğazına kadar etrafta girilmeyi bekleyen giz, mağara, ev dolu. Abartmıyorum, her yerdeler. Tabii diğer Lego oyunlarındaki gibi bu gizleri keşfedebilmek için büyük olasılıkla oyunda ilerlemeniz gerekiyor. Çünkü gümüş kısımları kıracak karakteriniz yoktur, o esnada yanınızda senaryo gereği kancalara takılan cüce kalmamıştır. Bir de bu karakterleri açmış olmanız gerekiyor ki, *The Hobbit*'i önceki oyunlardan biraz daha farklı kılan bir özellik de bu.


Işık ve gölge, oyunda kaliteli haritalarla tatmin edici oluyor.

Hırsız var da hani ganimet?

The Hobbit, son çıkan *Lego* oyunlarına göre çok daha zor. Her bölümde topladığınız ve size fazladan blok kazandıran "Master Burglar", diğer oyunlara göre çok daha zor doluyor. Son dönem *Lego* oyunlarında nadiren 1-2 bölümde kaçırdığım bu başarıya bu oyunda 3 kere ulaşabildim. Hiçbir zaman "kazanmalıyım" diye çırpınmadığım bu nişan, *The Hobbit*'te diğer oyunlara göre daha zor kazanılıyor anlayacağınız.

Benzer bir şekilde beceriye sahip karakterler de zor bulunuyor. Şöyle bir oyuna senaryo doğrultusunda baktığınızda, bitirdiğiniz anda bile eksik karakterleriniz olduğunu görüyorsunuz. Etrafta karakterleri bulup alabileceğiniz sakin bir nokta olmaması da, işleri daha da zora sokuyor. Çünkü size lazım olan bir elfse, Mirkwood bölgesine gitmeniz gerekiyor. Oyuna Erebor'da son verdikten sonra tepmesi uzun bir yol tabii bu. Ama neyse ki bu iş için kartallar var. Gandalf'ın öncelikle taksi, The Hobbit'te de toplu taşıma niyetine kullandığı kartallar sizin için bu hizmeti sunuyorlar.

Goblin Kral aşkına!

Lego The Hobbit önceki *Lego* oyunlarının yanında çok parıldamıyor. Görsel olarak çok başarılı, tamam. Ama PS4 platformunda bile birkaç yerde fps sorunu yaşadım. Oyuna getirdiği yenilikler güzel, başka bir figürün koluna girip birlikte düşmana saldırmak ya da uzun silahı olan figürleri üst üste dizip yükseltilere tırmanmak tat katıyor ama oyun TT Games'in mizah dokunuşundan hiç nasiplenmemiş. Birkaç sahnede komik sayılabilecek şeyler var ama onun dışındaki her kare Gandalf'ın ya da Thorin'in depresif yorumuyla kesiliveriyor. Co-op'u aynı, inşası aynı. Senaryosu ve karakterleriyle farklı belki ama yine de Lego oyunlarının yüz güldüren ve tüm figürü tamamlayan o parçası kayıp.

Ya Gerçeği?

Lego oyunlarını oynarken, kendimizi tutmamıza sebep olan şey genelde gidip gerçek setlerden almamaktır. Çünkü en az keyif aldığımız oyunda bile gözümüz dönüyor, gidip Lego almak istiyoruz. Siz kendinizi tutamazsanız, 7 tane The Hobbit seti olduğunu bilin. 79000 serisi olan bu Lego'ların en pahalısı 70 dolar olsa da, Türkiye'de 340 TL. Silmeyin gözyaşlarınızı bu sefer. Aksın. Yapılır mı bu bize ha?!





- Shire'ın huzur veren ortamı
- Yeni eklenen mekanikler
- İsteyene bolca yan görev



- Mizah yok olmuş sanki
- Seslendirmelere bel bağlamak
- Her şeyiyle sahne sahne filmden alıntı
- Üçüncü film ne olacak şimdi?

6

SON KARAR
Önceki LEGO oyunlarının, işlediği dünyaya kattığı o tat bu oyunda yok. Bu sefer aceleye gelmiş gibi duruyor.


LEGO Duplo gibi görünsek de, at binmesi keyifli.

Tür: Aksiyon **Yapım:** TT Games **Dağıtım:** Warner Bros. Interactive **Kutulu Fiyatı:** 120TL (PC), 240TL (PS4) **Dijital İndirme:** 155 TL (PSN), 80TL (Playstore) **Yaş Sınırı:** 7 **Dahası İçin:** thehobbit.lego.com/en-us/videogame

AGE OF WONDERS III

%60 HEROES, %40 CIVILIZATION -ÖMER AKDAĞ

Heroes da *Civilization* da feci bir kürkçü dükkânı gücüne sahip oyunlar. Küçük bir haritayı bitirmek bile diğer oyunlardan alıştığımız standartlara göre gayet uzun sürdüğünden ve insan diğer fraksiyonları ya da diğer kazanma şekillerini mutlaka denemek isteyip de tekrar tekrar oynadığından bir de bakmışsınız sabahlar olmuş, horozlar ötmüş. Sonra zaten çok oynadığınızdan bir kenara bırakırsınız ama bilirsiniz... O her daim bilgisayarda kurulu kalacaktır ve ara ara açıp yine sabahları edecek, insanlığın ne olduğunu unutacaksınızdır.

Hele bir de bu iki hastalığın birleşimini düşünün. Mükemmel olsa "the" oyun bile olabilir, kıyamete kadar bilgisayarlara kazık dikebilir (aslında karışıma bir de *Total War* eklediğinizi düşünün derdim ama o artık başka bir on yılın konusu). *Age of Wonders III* "o" oyun değil belki ama hani virajı çok da uzaktan almamış.

Kimsin? Nesin?

Oyuna 6 fraksiyon ve 6 sınıftan birini seçerek başlıyoruz. Fraksiyonunuz, yani ırkınız, temel birimlerinizin neler olacağı, ne tip topraklarda kendinizi evinizde hissedeceğiniz gibi değişkenleri belirliyor. Sınıfınızın belirledikleri ise büyü, güç, teknoloji gibi alanlardan hangisine yatkın olduğunuz, yeteneklerinizin ve özel birimlerinizin neler olacağı gibi şeyler. Buralara bir yere neyin ne olduğunu kısa da olsa anlatan 1-2 kutu açmış olmam lazım, onlara da göz atınız bilahare.


Ana harita çok güzel ama biraz boş.

6 fraksiyon ve 6 sınıf tam 36 farklı kombinasyon demek. **Cüce Teokrat**, **Orc Rogue**, **High Elf Dreadnought**, **Goblin Archdruid** gibi enteresan birleşimlerle oyundan her seferinde farklı farklı hissiyatlar alabiliyor insan. Amaaaa....

Fraksiyonlar arasındaki farklılıklar, fantezi temalı strateji oyunlarının ömrünü etkileyen en önemli faktördür bana kalırsa. *Heroes 3* bu konuda mükemmeldi, ama *Heroes 4*'ten itibaren serinin bu tarafı aksamaya başladı. *Heroes 5* ve *6* fena değildiyse de şahsen *Heroes* dendi mi hep hatırladığım *Heroes 3* zamanlarımdır. O gün nasıl bir ruh halindeysem o fraksiyonu seçerdim yahu, var mı bu konuda ulaşılabilecek daha üst bir seviye? Hepsinde soluduğu hava bambaşkaydı insanın. Blizzard GZS'leri hariç bu denli farklı atmosferler sunan bir strateji oyunu henüz gelmedi. Ve maalesef *Age of Wonders III* de bu kaideyi bozamıyor.

Başarısız değil, yanlış anlamayın. Özellikle işlevsellik konusunda fraksiyonlar da sınıflar da birbirinden gayet iyi ayrışıyor. Dreadnought kahramanının eşek yüküyle hasar veren ama mühimmat doldurması zaman alan makineleriyle çeşit çeşit hayvan çağıran Archdruid'in oynanışları bayağı bir farklılık arz ediyor. Ama işte o bahsettiğim hissi pek de yaşayamıyorsunuz. Ve bu, naçizane görüşümce, *AoW III*'ün bilgisayarlarda *Heroes* kadar kalıcı olamayacağı anlamına geliyor.

Biliyorum, sınıflar-fraksiyonlar muhabbetini biraz uzattım ama şuraya oyunda Necromancer gibi klasik bir fantezi fraksiyonunun olmamasından ve muhtemelen DLC'lere saklanmasından hoşnutluk duymadığımı not edeyim de öyle devam edeyim.

Sınıfınızı, fraksiyonunuzu seçtiniz, oyuna başladınız. Şehirlerin yönetimini *Civilization V*'tekinin birkaç kat basiti olarak düşünebilirsiniz. Soldan yapacağınız binaları seçiyorsunuz, sıraya koyuyorsunuz, paranız yettiğince inşa ediyorsunuz. İnşa ettikçe geliriniz, nüfusunuz, işgücünüz, araştırma puanınız, mananız artıyor; daha iyi binalar, daha iyi birimler, daha iyi büyüler basmaya başlıyorsunuz ve bu böyle sürüp gidiyor.

Ana harita ilk bakışta *Heroes*'lara çok benziyor ama işlev olarak çok farklı aslında. Etrafta dolanıp uğrayabileceğiniz

Sınıflar

Warlord Yakın dövüş hasarları ve zırhları yüksek ve dolayısıyla bu arkadaşlar kesiyor. İyi debuff'ları da var.

Archdruid Olayları doğa. Hayvan çağırabiliyor, karşı taraftaki hayvanı kendi taraflarına çekebiliyor. Durduk yere kalabalık yapıp canınıza okuyabilir.

Dreadnought Favorim. Atmosferi biraz bozsa da yaratıklara topla tüfekle dalabiliyorsunuz. Çok yüksek ve toplu hasar verebiliyor ama silahların tekrar dolması için 1-2 tur bekliyorsunuz.

Rogue Karşı tarafı zehirleme, yavaşlatma gibi etkili yöntemleri var. AoW III'te birimlere yandan ya da arkadan vurursanız daha iyi hasar veriyorsunuz ki Rogue birimleri bu işi daha da iyi yapıyor.

Sorcerer Adından anlaşılacağı gibi hasar verenler başta olmak üzere büyülere yönelmiş bir sınıf. Savaşa yaratık çağırmak konusunda da hiç çekingen davranmazlar.

Theocrat Defansif bir sınıf. Buff ve debuff'ları dikkat çekiyor. Can yakma potansiyeli en yüksek özelliği ise istediği düşmanları kâfir olarak belirleyip onlara ekstra hasar verebilmesi.



Bu sıcakta bu zırh... Acıdım hayvancağıza.

bina sayısı çok az. Kaynak üretim merkezlerini ele geçirmek için oralara uğramanıza dahi gerek yok. Şehrinizin kültürel sınırları genişledikçe onları da içine alıyor. Şehir yönetimi ve ana haritanın işlevleri bütün fraksiyonlarda aşağı yukarı aynı. Stratejik çeşitlilik adına oyuncuya pek bir hareket alanı bırakmıyor yani. Yani mesela insan bir Dreadnought olarak oynuyorsanız ya fraksiyonunuzun ya da sınıfınızın özel birimlerine yöneleceksinizdir ve bu konularda gitmeniz gereken yol, yapmanız gereken seçimler neredeyse tamamen belli. Bunu da *AoW III*'ün ömrünü benzerlerinden daha kısa tutacak bir şey olarak kenara koyabiliriz.

Altıgenler de epik olabilir

Ama tabii bir de şu var: Yapımcılar en başından beri zaten oyunun ana odağının ana harita olmadığını, *AoW III*'ün esas gücünün savaşlarında olduğunu söylüyorlar ve hani şimdi hakikaten dedikleri kadar da var. Savaşlar muazzam. İddia ediyorum: Bir STS'de bu kadar epik görünen savaşlarla karşılaşmadınız.

Ürettiğiniz bir birim neyse o. Yani *Heroes*'lardaki gibi tek karede 50 dwarf olması gibi bir yapı yok burada. Bir birim var, o birimin bir canı var ve o canı bitene kadar tam hasar vurmaya devam ediyor. Klasik FRP mantığına daha yakın yani. Birimleri az çok tanımaya başlamışsanız karşılaşacağınız ordunun gücünü, savaş esnasında ne gibi stratejiler uygulayabileceğinizi az çok kestirebiliyorsunuz. Savaş alanı da alıştığımızın aksine satranç tahtasından hayli farklı. Yine altıgenlerden oluşuyor sayfalardaki ekran görüntülerinden görebileceğiniz gibi bayağı bir geniş, ve de kale duvarları, doğal engebeler bu alanda gayet gerçekçi bir şekilde yer alıyor. Düşmanı yanlardan sarma, direkt ve sert bir darbe vurma, vur-kaç gibi klasik savaş taktiklerini dilediğiniz gibi kullanma özgürlüğüne sahipsiniz. Bu oyuna kadar bu taktiklere bir STS'de bu kadar gerçekçi bir şekilde yer verilebileceğini düşünmezdim.

Savaşların hayli kalabalık olabildiğini belirtmeliyim. Tek bir orduda 6 birim olabiliyor ama düşmanın etrafını sarıp tam 3 orduyla aynı anda dalabiliyorsunuz (bu çok ordu meselesi savunma yapan taraf için de geçerli tabii). Savaş alanında bir tarafta mancınıklarınız kale kapısını dövüyor, bir tarafta piyadeleriniz merdiven dayayıp duvarlara tırmanmaya çalışıyor, bir tarafta şifacılarınız hasarlı birimleri iyileştiriyor, bir tarafta kahramanınız savaşı temelden etkileyen epik büyüler yapıyor... Kaptırıp gitmemeniz imkânsız.

Şu nahoş durumu da söylemeden geçmeyeyim yalnız; tabii ki her savaşı siz yönetmek istemeyebiliyorsunuz ve basit savaşları otomatik bir şekilde hallettirebiliyor, saçma sapan bir sonuçla karşılaşınca da kafayı monitöre gömebiliyorsunuz. Yahu eyvallah, kazanmışsınız da 2 uyuz goblin kahramanımı nasıl öldürmüş lan orada?! İşin yoksa oyunu yükle, kendin et dandik bir savaşı.

AoW III, başarılı bir fantastik STS. *Civ* ve *Heroes* serileriyle benzerliği çok ama özellikle savaşları sayesinde kendine has bir tat vermesini de biliyor. 2-3 yıldır bolca sağlam STS oynadık ama bu yıl tür biraz duraklamada gibi. Günün doğuşunu STS oynarken karşılamak istiyorsanız *AoW III*'ten daha iyisini bulamazsınız şu sıra.


Her fraksiyonun tercih ettiği iklim farklı.


Şu ortadaki iri makineyi görüyor musunuz? İşte o, sayısız zavallının gördüğü son şey oldu.

Tür: STS **Yapım:** Triumph Studios **Dağıtım:** Triumph Studios **Sistem:** İdeal **Kutulu Fiyatı:** - **Dijital İndirme:** 40$ (Steam) **Yaş Sınırı:** 16 **Dahası İçin:** ageofwonders.com/forums/

Fraksiyonlar

Human Hızlı üretim yapıyorlar ve denizlerde yol almaya yatkınlar. Onun dışında, bildiğiniz insan işte. Çok önemli artıları ve eksileri yok.

High Elf Dirençlerinin, verdikleri hasarın ve araştırma güçlerinin yüksek olmasıyla dikkat çekiyorlar. Blight'a karşı biraz dayanıksız olmaları dışında pek de önemli bir eksileri yok hani.

Dwarf Birimlerin zırhları ve dirençleri daha yüksek ama nispeten pahalılar. Dağlarda ve yer altında hızlı hareket edebilmeleri de büyük bir avantaj.

Orc Sağlıkları ve yakın dövüş hasarları çok yüksek. Buna karşılık dirençleri ve menzilli saldırıları bir miktar düşük ama diğerleri bu kadar yüksek olunca bunların pek önemi kalmıyor.

Goblin Birimlerin canları da maliyetleri de düşük. En önemli avantajları ise şehirlerinin çok hızlı büyümesi.

Draconian Bu ejderhamsı arkadaşlar ateş elementiyle oldukça haşır neşirler ve buza karşı aşırı bir zayıflıkları var. Ayrıca hem sağlıkları hem de manaları daha hızlı dolduğundan sık savaşabiliyorlar.

+

- Epik savaşlar
- Genel atmosfer çok iyi
- Bir süre sonra kapatılmaya mahkum olsa da, şahane müzikler
- Sınıf ve fraksiyonların getirdiği taktiksel çeşitlilik

−

- Sınıf ve fraksiyonların getiremediği atmosferik çeşitlilik
- Ana haritada stratejik derinlik seviyesi düşük
- Birim ve kahramanların portre resimleri (evet, gittim ona takıldım)



7

SON KARAR
Yıllarca değil ama aylarca sürecek bir bağımlılık

Use

Threat

Günışığını tekrar görebilecek misiniz?

- M. İhsan Tatari

Daylight

Kimdir?

Zombie Studios aslında oldukça eski bir firma. Zork, Spec Ops gibi efsanelere imza atmışlardı zamanında. Fakat son yıllarda Saw, Guardians of Middle Earth ve Team X gibi vasat yapımlarla düşüşe geçmişlerdi. Belki de Daylight eski günlere dönüşlerinin bir sinyali olabilir, ne dersiniz?



Karanlık ve terk edilmiş bir hastanede uyanıyorsunuz. Etraf toz ve pislik içerisinde, sanki yüzyıllardır buraya hiçbir canlı ayak basmamış... Elinizdeki tek ışık kaynağı, sadık cep telefonunuzun zayıf ve cılız parıltısı. Kulağınıza bir erkek sesi çalınıyor. "Ah, sonunda gelebildin. Acele et Sarah, fazla vaktimiz yok. Bu yer yıllardır geri dönmeni bekliyor" diyor size. İyi ama kim bu herif? Hiçbir fikriniz yok. Tek bildiğiniz, bu ürkütücü yerden bir an önce çıkmanız gerektiği. Çünkü sesler duyuyorsunuz, kıpırdayan gölgeler görüyorsunuz ve... bir dakika... O korkunç fısıltı da neydi öyle? Yoksa arkanızda biri mi var?

Sakın arkana bakma!

Ne yalan söyleyeyim, benim *Daylight*'tan pek umudum yoktu. Neden mi? Çünkü Zombie Studios tarafından hazırlanıyordu ve firmanın son yıllardaki yapımlarına şöyle bir bakarsanız pek öyle ahım şahım bir oyununu göremezsiniz. Gelgelelim *Daylight* beni çok feci ters köşeye yatırdı. Hatta onunla da kalmadı gece gece çığlığı basmama, masamın altına saklanmama, erkekliğin onda dokuzu kaçmaktır prensibini hayat felsefem hâline getirmeme neden oldu: Üstelik sadece bir gecede! (Alacağın olsun Serpil.)

Oyunun yapısı aslında çok basit. Uzun zaman önce terk edilmiş, lanetli bir hastane koridorunda açıyoruz gözümüzü. Bir yandan buradan çıkmaya, diğer yandan da hayalet maması olmamaya çabalıyoruz. Cep telefonumuz hem fener hem de harita vazifesi görüyor. Bir de etrafta bir düşman varsa ekranı parazitlenmeye başlıyor. Onun dışında gizli nesneleri bulmamıza yarayan fosforlu çubuklarımız (normalde parti malzemesi olması gereken "glow sticks" denen meret) ve bir de hayaletleri geride tutmamızı sağlayan işaret fişeklerimiz (flares) var. Evet, *Alan Wake*'teki gibi...

Fakat bunların haricinde başka bir silah ya da ekipman kuşanamıyoruz ve sizin de tahmin edebileceğiniz gibi her ikisinden de sınırlı miktarda taşıyabiliyoruz. Sadece dört tanecik...

Oyunda ilerlerken karşımıza bazı notlar, fotoğraflar ve gazete kupürleri çıkıyor. "Remnants" adı verilen bu notlar hem mekânın geçmişi hem de oyunun konusu hakkında bir fikir sahibi olmamızı sağlıyor. Ama tek işlevleri bu değil. Labirent benzeri koridorlarda dolaşırken çeşitli rünler ve işaretlerle bezeli boş bir odaya denk geliyoruz. Bir de üzerinde yine aynı rünleri barındıran, mühürlü bir kapıya. Yeterli sayıda remnant topladığımız zaman rünlerle dolu olan odada lanetli bir nesne ortaya çıkıyor. Örneğin hastanedeyken oyuncak bir bebek, hapishanedeyken ise bir İncil gibi. Ve bu nesne sayesinde mühürlü olan kapıyı açıp bir sonraki bölüme geçiş yapabiliyoruz. Fakat siz benim bu kadar basit anlattığıma bakıp da aldanmayın, çünkü lanetli nesneyi aldığımız anda iki elimiz de dolu olduğundan işaret



fişeği yakamıyor ve böylece tüm saldırılara karşı savunmasız hâle geliyoruz. İşte o noktadan itibaren yapmanız gereken şey hemen diz çöküp kelime-i şehadet getirm... eee, şey... var gücünüzle kapıya koşmak ve karşınıza herhangi bir düşman çıkmaması için ezberinizdeki bütün duaları okumak. O gerilimi tahmin edebiliyor musunuz? Çok fena, çok... (Alacağın olsun Serpil v.2.0)


Etrafta bulacağınız notlar oyunun hikâyesi hakkında ipuçları veriyor.

Korkmadım canım, sadece ödüm patladı

İşin ilginç tarafı oyunda geçirdiğim ilk bir saatin ardından *Daylight*'a olan bakış açım hiç de iyi değildi. Evet, sesler duyuyordum, hayaletler görüyordum, birileri adımı fısıldıyordu, eşyalar birdenbire üzerime devriliyordu... ve bunların hepsi ilk yirmi dakika boyunca cidden ürkütücüydü. Ama bir yerden sonra hiçbir şeyin bana direkt olarak zarar vermek için harekete geçmediğini fark ettim ve korkumu üzerimden atıverdim. Artık fısıltılar, yankılanan sahipsiz ayak sesleri ya da uzaktan gelen çığlıklara aldırış bile etmez olmuştum ve "Bu muymuş yani?" diye dolanmaya başlamıştım koridorlarda. Değilmiş... Meğer hepsi de ödümüzü foseptik çukuruna dönüştürmenin ön hazırlıklarıymış. Çünkü *Daylight* sizi en hazırlıksız olduğunuz zamanlarda vuruyor ve bunu da çok pis bir şekilde yapıyor.

DAYLIGHT SİZİ EN HAZIRLIKSIZ OLDUĞUNUZ ZAMANLARDA VURUYOR VE BUNU DA ÇOK PİS BİR ŞEKİLDE YAPIYOR

Oyun hastaneyi arkada bırakıp da ikinci bölüme, yani hapishaneye girer girmez adeta boyut değiştiriyor. Tabii siz de sandalyenizden yere atlamanın farklı şekillerini keşfetmeye başlıyorsunuz eş zamanlı olarak. Bir anda kendinizi bambaşka bir yerde bulmalar mı dersiniz; aniden üzerinize saldıran hayaletler mi dersiniz; yoksa arkanızı döndüğünüz anda, birdenbire yüz yüze geldiğiniz ve yüzünüze doğru tüm gareziyle haykırarak sizi oracıkta öldüren cadılar mı! Özellikle bu sonuncusu çok ama çok fena... Öyle ki çıkmaz bir koridora girdiğinizde arkanıza bakmakla bakmamak arasında korkunç bir tereddüde kapılıyorsunuz ve birkaç dakika boyunca önünüzdeki boş duvara öylece bakıp iliklerinize dek titreyebiliyorsunuz.

Burada bir kapı yok muydu ya?!

Daylight'ı benzerlerinden farklı kılan çok güzel bir özelliği var. Bildiğiniz gibi *Doom*, *Amnesia* ve benzeri yapımların hepsi de korkunç olmasına korkunçtur ama oyunu bir kez tamamladıktan sonra ikinci oynayışınızda aynı hazzı alamazsınız. Çünkü artık neyin nerede olduğunu, hangi köşeyi dönünce neyle karşılaşacağınızı iyi biliyorsunuzdur. İşte *Daylight* bu kısır döngüyü oldukça başarılı bir hamleyle bozuyor. Her oynayışınızda sıfırdan yaratılan koridorlarla... Her bölümün başındaki giriş kısmını (hastanede giriş holü, hapishaneden kabul salonu vs) geçtikten sonra labirent benzeri koridorlara dalıyoruz. Bulmamız gereken notlar, kanımıza susamış düşmanlar, lanetli nesne ve çıkış kapısı bu koridorların içinde yer alıyor. Ama hepsi de her seferinde bambaşka bir yerde. Oyunu ikinci bir kez daha mı başlattınız? Her şey farklı olacak. Ölüp bir önceki check-point'e (quick save yok, olmasın da zaten!) geri mi döndünüz? Her şey farklı olacak. Üstelik sadece eşyaların ya da kapıların değil, düşmanların da yeri değişiyor, bu da sürekli diken üstünde olmanıza neden oluyor.

Bunca övgünün ardından biraz da eksilerine değinelim. *Daylight*, Unreal 4 motorunu kullanan ilk oyun olma şerefine nail oluyor. Bununla birlikte grafik motorunun nimetlerinden ne yazık ki hakkıyla faydalanamıyor. Aslına bakarsanız oyun görsel anlamda tamı tamına *Amnesia*'yı hatırlatıyor. Hafif bulanık bir ekran, çözünürlüğü biraz düşük kaplamalar, karanlık koridorlar... Her ne kadar tüm bunların atmosfere olan katkısını inkâr edemesem de Unreal 4'ün keskinliğini birazcık görmeye itirazım olmazdı açıkçası. Bir de her bölüm öncesinde, labirent-koridorlara girmeden önce uzun yükleme süreleri karşılıyor bizi. Aman diyeyim, sakın ola ekranın sol üst köşesindeki Loading ibaresi kaybolana kadar oyunu kapatmayın; yoksa oyunu tekrar açtığınızda bir önceki bölümün ortasından başlamak zorunda kalıyorsunuz, ki bu da hiç hoş bir tecrübe olmuyor doğrusu.

Oyun toplamda 4 ila 7 saat sürüyor. İlk başta göze kısaymış gibi gelse de gerek senaryosu gerekse sunduğu tecrübeyle bizlere keyifli (bkz. mazoşist yazar örneği) saatler yaşatıyor. Sürekli yenilenen labirent-koridor özelliğiyle de yeniden oynanabilirliğini ikiye, hatta üçe katlaması da cabası.



Çanlar kimin için çalıyor?

Ekranın sağ alt köşesinde, dolunay biçimli bir simge göreceksiniz. Bu simge karardıkça ortamdaki kötücül ruhlar sizin varlığınızdan haberdar olmaya başlıyor. Bu nedenle elinizi çabuk tutmanızda fayda var. Hem akıl hem de beden sağlığınız için... Tabii lanetli nesneyi alır almaz o ibre çılgına dönüyor, orası ayrı.





- İnanılmaz atmosfer
- Sürekli değişen koridorlar



- Unreal 4'ün nimetlerinden faydalanmıyor
- Uzun yükleme süreleri

8+

SON KARAR
Yılın temiz don ihtiyacı ödüllerinin en sağlam adaylarından biri.

Tür: Korku / Gerilim / Macera **Yapım:** Zombie Studios **Dağıtım:** Zombie Studios **Dijital Fiyatı:** 15$ (Steam)

TRAFİK CANAVARI SİMÜLATÖRÜ 2014 -Z. Erim Bilgin

Carmageddon: Reincarnation



Soru: Bir penguen, bir inek ve bir insanın ortak noktası nedir? Yanıt: Saatte 180km hızla giden bir arabayla ezdiğinizde üçü de dümdüz olur.

Ben çocukken, oyun türleri arasında kesişmelere nadiren rastlanırdı. Araba yarışlarında sadece arabalar yarışırdı, ateş etmeli oyunlarda sadece ateş edilirdi. Araba yarışında kimseyi öldüremezdik. Sonra *Carmageddon* geldi!

Unutulmaz serinin ilk iki oyununun yapımcısı Stainless Games, geçen yıl Kickstarter'dan topladığı parayla yaptığı dördüncü oyun *Reincarnation*'ı Nisan ayında Steam üzerinden erken erişime açtı. Gözlerimin önünden çocukluğumun kanlı yarış anıları akarken, alpha öncesi sürümü kurup bir deneme sürüşüne çıktım.

Reincarnation, öncelikle kesinlikle bir *Carmageddon* oyunu. Oyunu açtığım anda metal müzik ve kanlı menüler tarafından karşılandım. Oyunun kendisi de yarışlardan ziyade ortalığa vahşet saçmak üzerine kurulu, kendini fazla ciddiye almıyor ve TEPESİ DİKENLİ KIRMIZI ARABAMIZ VAR! Her şey aynı hatırladığım gibi!

Fakat aynı zamanda da, oyunun erken erişimi biraz... fazla erken olmuş gibi. İçerik bakımından bayağı fakir. Üç tane harita, altı tane araba var ve bu kadarcık içerik insanı çok hızlı sıkıyor. Mekaniklerde de bayağı sıkıntı var. Arabaların kontrolü iyi değil, fizik kuralları doğru işlemiyor, etraftaki yayaların hareketleri robot gibi. Ortalıkta yapacak pek bir şey yok ve oynarken kendimi sürekli, "yollarda dehşet saçmak için GTA çok daha iyiydi yahu" derken buldum.



Reincarnation ile geçirdiğim 5-6 saat beni düşündürdü. Acaba araba oyunlarında vahşet olması gibi bir fikir bize artık eskisi kadar renkli ve orijinal gelecek mi? *Carmageddon*'un, 2014 yılına eskisi kadar patlayıcı bir giriş yapabilmesi için çıtayı gerçekten yükseltmesi gerekecek. Sadece rakiplere çarparak veya yaya ezerek artık ilginç olunamıyor. Yapımcıların bu yorumları şimdiden duymaları gerek, yoksa oyun çıktığında günümüz standartlarına göre çok sönük kalacak. Stainless, nostaljiye güvenmese iyi eder. Zira oyun dünyası olarak tüm nostalji temelli hoşgörü stoğumuzu *Duke Nukem Forever*'da tükettik, artık geleni gideni tokatlıyoruz.

Carma'nın Yollarını Gözlerken

Trafik canavarını oynadığımız tek oyun Carmageddon değil. İşte oyunun erken erişimden çıkmasını beklerken oynayabileceğiniz birkaç ruh hastası oyun daha:

Twisted Metal Carma'ya en yakın seri diyebileceğimiz Twisted Metal, arabalarla silahların birleştiği nokta niteliğinde. Silahlardan devasa jiletlere, yanan tekerlerden lazerlere, Twisted Metal'da tek limit hayal gücünüzün sınırları.

Destruction Derby Bu oyun çocukluğumuzun en ağır, en kirli, en sokak kokan araba savaş oyunuydu. Eski toprak, gürültülü ve paslıydı. Twisted Metal kahkahalarla öldürüyorduysa, DD tetanostan öldürüyordu. Müzikleri de şahanedir.

Next Car Game Erken erişim evresindeki bir başka oyun. Next Car Game'in olayı, gerçekçi hasar mekanikleri. Ama öyle böyle değil. İnternette birkaç videosunu izleyin, kendiniz görün. Bittiği zaman çok mis olacağına şüphem yok – şimdi bile süper.

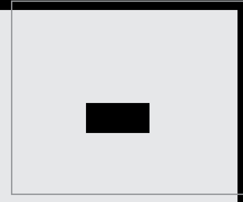
Midtown Madness Güzel ülkemizde zamanında "mittıs mettıs" adıyla, "haylayf" ve "kınayt"ın hemen yanında yer alan, bir zamanlar çok çok sevdiğimiz, geçenlerde tekrar oynadığımda nesini o kadar sevdiğimizi anlayamadığım oyun. Olsun, nostaljisi yeter.

Bonus 007 Racing Bu oyun PSOne yıllarının kayıp incilerinden. Fazla açıklamaya gerek yok; James Bond'un o müthiş arabaları var ya, işte onları kullanıyorsunuz. Roketler, taramalı tüfekler, görünmezlik, neler yok ki...



- Klasik Carmageddon tadını yakalamış

- Şimdilik çok az içerik var
- Arabaların kontrolü çok ağır



SON KARAR
Tek başına klasik Carmageddon formülü günümüzde ne kadar eğlendirici olacak emin değilim. Yaratıcı yenilikler gerekebilir.

Tür: Yarış **Yapım:** Stainless Games **Dahası İçin:** www.carmageddon.com/reincarnation

BATTLEBLOCK THEATER

HER KEDİYİ ŞİRİN Mİ SANDINIZ? –POZAN ERTEN

Mizah dozu yüksek oyunlara bayılırım. Sadece genel konusu itibariyle yüz güldürmesi dışında menüsünden sanat yönetimine, karakterlerinden seslendirmelerine, bölüm tasarımlarından oyun mekaniklerine kadar dört bir yanı mizah ile yoğurulmuş oyunlara saygım daha büyük oluyor. **The Behemoth** bu işi en iyi kıvıran oyun firmalarından biri. Bu bir miktar rahatsız yapımcıların ofis ortamını gerçekten merak ediyorum. Önce *Alien Hominid* sonra *Castle Crashers* ve şimdi de *Battleblock Theater* ile yüz kaslarımızı çalıştırmaya devam ediyorlar.

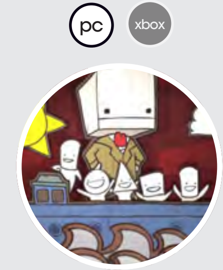
Oyunun mizah yönünün yanında özellikle anlatıcı rolü üstlenen **Will Stamper**'ın yükü oldukça fazla. Bu tip bir seslendirmeyi *Thomas Was Alone* oyununda görmüştük. Stamper'ın kendinden geçerek hızlı hızlı oyunun hikâyesini, bölümler arası geçişleri vs. anlatması üstüne bir de ağzıyla



seslendirmeler yapması yüzünüzü bir hayli güldürecek. Hatty Hattington ve arkadaşlarının bir gemi yolculuğunda fırtınaya kapılıp, kedilerin bir tiyatro işlettiği garip bir adaya düşmeleri ve burada esir edilmelerini anlatan yapım, The Behemoth'un 100km uzaktan görseniz tanıyacağınız görsel dilini kullanıyor. Geometrik kafalı karakterimiz ile bölüm bölüm gezip elmas topluyor, suda boğuluyor, elektrik ile çarpılıyor, kediler ile itişiyor ve arada sırada jetpack ile uçuyoruz. Yeterince çılgın gelmediyse bölümlerin bir tiyatro sahnesi olduğunu ve ruh hastası kedilerin bizi izleyerek eğlendiğini ve kültürlendiğini söylersek sanırım kıvama gelirsiniz.

Bu adamlar platform türünü gerçekten çok iyi biliyor ve özgün mizah ile sanat yönetimi başarılarını işin içine katarak türü kendilerine göre yorumluyorlar. Hızlı oynanış ve özellikle platform türüne kattıkları co-op oynanış *Castle Crashers*'dan beri kendilerinin imzası gibi. *Battleblock Theater* da geleneği bozmuyor ve özellikle bir arkadaşınızla oynadığınızda eğlencenin dibine vuruyor. Oyunun başına ilk oturduğumda hem gülmekten hem de bölümlerin dengeli şekilde zorlaşmasından kendimi birkaç saat kaybettim. Bitirene kadar da başından kalkmak güç. Kendi çizgisini yaratan bir firmadan el emeği göz nuru bir oyun var karşımızda. Hazır PC'ye de geliyorken oynayıp da iyi vakit geçirmemeniz mümkün değil!

pc xbox





- Kaliteli mizah!
- Seslendirmeler ve müzikler
- Hızlı oynanış



- Pek zorlamıyor

8

SON KARAR

Ufak oyunlara da şans vermeniz gerektiğinin ispatı bir eğlence sizi bekliyor.

Tür: Platform **Yapım:** The Behemoth **Dağıtım:** Microsoft Studios **Dijital İndirme:** 15$ (XBLA, Steam)

DEUS EX: THE FALL

KALİTEDEKİ DÜŞÜŞ –Z. ERİM BİLGİN

PC platformunda doğup büyüyen ve sibernetik kalplerimizde koca bir yeri olan *Deus Ex* serisinin son oyunu *The Fall*, başta sadece iOS için duyurulduğunda büyük hayal kırıklığına uğramıştık. Square Enix artık mobil platformlardan yeterince para sağmış olacak ki geçtiğimiz haftalarda oyun nihayet PC'ye de gelebildi. Fakat bu defa elimizde bir devrim değil, bir düşüş var!

Yıl yine 2027, bu sefer eski paralı-asker Ben Saxon rolündeyiz ve sibernetik parçalarımız için Neuropozyne ararken bir yandan Panama şehrinde Illuminati'den saklanıyoruz.

The Fall serideki en yeni oyun olmasına rağmen, mobil platformlar için *Human Revolution*'dan geriye doğru gidilmiş. PC versiyonunda da değişen pek bir şey yok. Gerek görseller olsun, gerek bölümlerin küçüklüğü, gerek yapay zekânın basitliği, gerekse de çok sayıdaki önemli ve sinir bozucu hata,

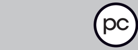


oyunun daha hafif siklet platformlar için tasarlandığını açık ediyor. *The Fall* son derece kısa (her şeyi bulmaya gayret ederek yaklaşık 8 saatte bitirdim) ve hiç beklemediğiniz anda, tam da aksiyon adam akıllı başlamışken "devamı gelecek" diye bitiveriyor.

Deus Ex serisinin en önemli unsuru olan tercihler ise *The Fall*'da son derece kısıtlı ve yüzeysel hâle gelmiş. Bir kapı ile bir havalandırma boşluğu arasında tercih yapmaya çeşitlilik gözüyle bakıyor olsanız bile, her durumda karşınıza çıkan engeller o kadar basit ki, en kötü seçimleri yapıp üstüne karakterinizi hiç geliştirmeseniz, hatta üstüne bir de hiç silah taşımasanız bile oyunu kolayca bitirebilirsiniz. Açıkçası oyun boyunca en büyük düşmanınız yapay zekâ değil, oyundaki hatalar olacak.

Sanırım *The Fall*'u en iyi anladığım an, kadınlar tuvaletindeki pisuarları gördüğüm andı. Yolunu kaybetmiş pisuarlar adeta Icarus mitine gönderme yapıyordu: Ait olduğun yerden fazla uzaklaşırsan, bazı şeyleri yitirebilirsin. *Deus Ex: The Fall*, ait olmadığı alanlara, mobil platformlara doğru uçtu ve kanatları eriyip düştü.

En azından adını doğru seçmişler.







- Deus Ex evreniyle uyumlu kurgu ve ortamlar



- Çok sayıda bug
- Çok kısa ve hiç beklemediğiniz bir anda bitiyor
- Yüzeysel
- Fazla basitleştirilmiş

4

SON KARAR

Tablet kalitesinden öteye gidemeyen, sulandırılmış bir Deus Ex oyunu.

Tür: Aksiyon-RYO **Yapım:** Eidos Montreal / N-Fusion Interactive **Yayın:** Square Enix **Fiyatı:** 10$ (Steam) **Sistem:** Ekonomik
Yaş Sınırı: 18+ **Dahası İçin:** www.deusex.com/thefall

OUT THERE

ORADA, BİR DÜNYA VAR UZAKTA

–UMUT YANIK

Merhaba Kumandan. Sana belki de binlerce sene geçmişten, 22. yüzyıldan seslenen kayıp bir astronotum ben. Ve bu çok büyük bir ihtimalle son video kaydım. Birazdan yakıtım tamamen tükenecek ve uzayıp giden bu karanlığın içinde sonsuza sürükleneceğiz, ben ve son sözlerim...

Basit bir keşif göreviydi bizimki. Nasıl olduğunu bile anlamadan yok olan mürettebat en büyük düşmanımla baş başa bıraktı beni: Yalnızlık. Hayatta kalmalıydım. Çok yol aldım. Onlarca yıldız sistemi, yüzlerce gezegen ziyaret ettim. Kara deliklerin göz bebeklerine baktım. Helyumumu taştan çıkardım. Demirim için dağları yerinden oynattım. Gemimi geliştirdim, onunla dost oldum. Sonra daha iyisini buldum, dostumu öldürdüm, uzayın boşluğuna gömdüm. Tek başıma.

Sınırlı kargo kapasitesini doğru değerlendirmeyi bir türlü öğrenemedim. Hidrojen yerine oksijen depoladım, silikon yerine karbon... Gün geldi, bir avuç hammadde uğruna koskoca bir laboratuvar erittim. Kim bilir kaç defa umudu kestim, kaç kez sonun eşiğinden döndüm. Direndim.


İniş yapmadan gezegenlerin kaynaklarını tarayabilirsiniz, tabi doğru teknolojiye sahipseniz.



ÖMER ÜRÜNDÜL İLE STRATEJİ PINARI

- Out There çok enteresan.
- Yakıtınız biterse ölürsünüz.
- Oksijeniniz biterse ölürsünüz.
- Geminiz patlarsa ölürsünüz.
- Ölürseniz oyun biter.
- Hayatta kalamayanlar oyunun sonuna varamaz.
- Uzay boşluğunda tandem savunma işe yaramaz.

Nefesim kesildi, uzay istasyonlarında mola verip soluklandım. Sıkıldım; yeni medeniyetler keşfettim, bambaşka ırkların dillerini öğrendim. Terk edilmiş gezegenlerde, bilinmeyen uygarlıkların kalıntılarında yeni teknolojilerin şifrelerini buldum. Ama işte fayda etmedi. Reaktördeki son hidrojen atomunun buharlaşmasına engel olamadım.

Oysa evim, sonsuz gibi görünen bu dönen devinen boşluğun içindeki o minik mavi nokta, o kadar yakındı ki! Belki buna inanmayacaksın, ama varoluşun gizemine uzanıp dokunmama bile ramak kalmıştı. Senin yolculuğun kesinlikle benimkinden farklı olacak, benimkinin benden öncekilerden farklı olduğu gibi. Ve ne yaşarsan yaşa, mutlaka buluşacağız sonunda, dönen devinen boşluğun içindeki bir noktada, bu veya bir başka hayatta...





+

- Verdiği yalnızlık hissi
- Tetiklediği hayatta kalma dürtüsü
- Risk yönetiminin gerçekçi ve zorlu oluşu
- Yaratıcı ve zengin hikâye örgüsü

−

- Sonraki denemeye yalnızca kuyruk acınızın aktarılabilmesi
- Atmosfer bütünlüğü için İngilizce gereksinimi

8+

SON KARAR
Biraz şans, bolca sabır ve bir adet Out There ile kendi bilim-kurgu kültünüzü yaratabilirsiniz.

Tür: Rogue-gibi / Macera **Yapım:** Mi-Clos Studio **Dağıtım:** Mi-Clos Studio **Kutulu Fiyatı:** Yok kutu neyin. **Dijital İndirme:** 4 dolores **Yaş Sınırı:** 13+ **Dahası İçin:** www.outtheregame.com

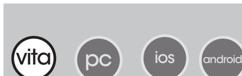
FOOTBALL MANAGER 2014 CLASSIC

BULUTA YÜKLENEN MANCINI

–NOYAN AKATLI

Roberto Mancini'nin işi zordu. Oturmuş, deneyimli, başarılı, huzurlu, üstelik Drogba ve Sneijder gibi yıldızlarla takviye edilmiş bir kadronun başına geçti sezonun ilk haftalarında. Takımın yeni taktik ve sisteme ihtiyacı yoktu, bir solbek haricinde yeni oyuncuya da gerek duyulmuyordu. Yurtiçi ve yurtdışında başarılı olmuş Galatasaraylı futbolcuların biraz motive edilmelerine biraz da tek tek, kişisel zayıf özelliklerini (pas, orta, şut isabeti, vd.) geliştirmelerine yardımcı olmaktan öte bir beklenti yoktu teknik direktör Mancini'den. Ancak kolay gibi görünen bu zorlu görevde başarılı olduğu pek söylenemez İtalyan teknik adamın, Bayern'de J. Guardiola; Ribery, Robben gibi yıldızları bile geliştirirken, Mancini döneminde birçok sarı-kırmızılı futbolcu yerinde bile saymadı, geriye gidip meziyetlerini kaybetti.

Football Manager 2014 Classic PS Vita incelememin başlama vuruşunu yaparken işimin Mancini ve Guardiola gibi görünenden çok daha zor olduğunu hissediyorum. Bildiğiniz gibi PC'de oturmuş, kendini kabul ettirmiş, birçok konuda başarısını kanıtlamış, köklü ve önemli yeniliklere pek ihtiyaç duymayan bir oyun *FM 2014*. PS Vita sürümüne gelirsek, PC'deki ağabeyinden iki bölümü, klasik ve meydan okuma modlarını ana menüsüne aktarmış vaziyette çıkıyor biz teknik direktörcülük oynama tutkunlarının karşısına. İki mod için de içerik ve oynanış PC sürümüyle tamamen aynı. "Aynı PC'deki gibi işte yahu, ne yazacağım..." diye düşünürken bir kötü, bir de iyi haberi oyungezer dostlarla paylaşmam gerektiğine karar verdim.




+

- FM keyfi, güzel görseller eşliğinde Vita'da
- Cross save (karşılıklı kayıt) özelliği

−

- Dar ekrana sıkışmış menülerin kullanışsızlığı

7

SON KARAR
PS Vita'da kısmen başarılı sayılabilecek bir Football Manager oyunu diyebiliriz şimdilik; fiyat indirimi ve yamaları beklerken.



Kötü haber, PS Vita'nın küçük ekranına ve dokunmatik kontrollerine tam uymamış oyunumuz. Menü seçeneklerini aşağı yukarı almakta sorun yok, seçeneğe parmakla tıkladığımızda başlıyor sorun. Seçenekler fazla dip dibe, sıkışık vaziyette, dolayısıyla her seferinde yanlışlıkla ya bir üstteki ya da bir alttakine tıklamam Rize'de bir puan almayı başarı sayan Mancini gibi hayal kırıklığı yarattı bünyemde. İyi haber ise, PC ile basit ve çok işe yarayan bir "cross save" bağlantısı. PC başında saatler boyu uğraştığınız kariyerinizi, birkaç tık ile PS Vita'ya aktarabiliyorsunuz, PS Vita'da sıkışık komutlar ile cebelleşip devam ettiğiniz kayıt dosyanızı da bulut üzerinden PC'e göndermek bir dakikadan az sürüyor. Sürmek demişken, yükleme süreleri tutarsız geldi bana; "Sanki PC'den azıcık daha hızlı" dediğim anlar da oldu, "Hadi yükle ama yahu" diye sabırsızlandığım da.

Bilgisayarınızdan uzak, PS Vita'nıza yakın olduğunuz uzun zaman dilimlerine sahipseniz, *FM* serisine de tutkuyla bağlı olduğunuzu da varsayarak tabii, önerebileceğim bir oyun *FM 2014 Classic*, kısaca değindiğim bazı teknik aksaklıklarına rağmen.

Tür: Menajerlik/Spor **Yapım:** Sports Interactive **Dağıtım:** SEGA/Aral **Kutulu Fiyatı:** 135 TL **Dijital İndirme:** 95 TL (PS Store) **Yaş Sınırı:** 3 **Dahası İçin:** www.footballmanager.com

PIXELJUNK SHOOTER

RETRO UZAY MADENCİLİĞİ! –Z. ERİM BİLGİN

Oyun oynamak rahatlatıcı bir hobi olabilir, ama çoğumuz aşırı ciddi oyunlara sinir stres yapmaya alışır hale geldik. İşte bu noktada hayatıma *PixelJunk Shooter* girdi. Şimdi çocukluk yıllarımdaki gibi "Ciuvv, ciuvv!" diye lazer atarak kötü adamları yenip en birinci ben oluyorum. Hep ciddi oyunlar oynayacak değiliz ya!

2009 yılında PS3'te doğan ve geçtiğimiz haftalarda PC platformuyla buluşan *PixelJunk Shooter* bize son derece sıkı ve yaratıcı oyun mekanikleri sunuyor. Kontrolümüzde uçan bir gemi var ve yeraltında toprağı kazarak ilerlerken düşmanlara dikkat edip, bölüme saçılmış bilim insanlarını kurtararak bir sonraki bölüme geçmemiz lazım. Sorun ise etrafımızdaki birçok şeyin gemimizi aşırı ısıtması, bizim de sürekli olarak kendimizi serin tutma çabamız. Resmen oyunun konusu benim yaz aylarındaki hâlim. *PJS* bu ısınma/



soğuma mekaniğini çok yaratıcı ve keyifli bir şekilde işlemiş: Etrafta bulduğunuz su birikintileri ve lavlar şeklinde. Lavı su dökerek soğutuyor, su birikintilerini süngerle çekip başka bölgelere taşıyor, mıknatıs gibi çalışan özel bir sıvıyla türlü işler görüyor, bir süre sonra kendinizi dijital bir oyuncak kutusunda yaratıcı deneyler yaparken buluyorsunuz.

Oyunun iki satırlık konusu tam çiğ köftenin etrafındaki marul tadında: tek amacı size asıl olayı sunmak için bahane olması. Birkaç bilim insanı kaybolmuş da, kurtarmamız mı gerekiyormuş neymiş... Benim aklımda kalan tek şey, lavların üzerinden mermiler arasında uçarken gemimin patlaması ve düşüşümü son anda doğru ayarlayıp yakındaki su birikintisine epik bir iniş yaparak kurtulmamdı.

2 boyutlu bağımsız oyunlardan alışmış olabileceğinizin aksine, *PJS* aşırı zor bir oyun değil. İlerledikçe bölümler büyüyüp, durumlar karmaşıklaşıyor ama hiçbir zaman saç yolduracak kadar değil. Toplanabilecek bonuslar ve boss'ların da katılımıyla bağımsız geleneğinin tüm gereksinimleri tamamlanmış oluyor ve sonuç çerez tadında, pastel renkli, retro müzikli, uçmalı ateş etmeli çok keyifli küçük bir oyun. Ha bir de, oynarken susatıyor, ona göre!



+

- Kafanıza esince açıp, üç-beş bölüm patlatıp kapatabileceğiniz, kafanızı sıfırlamak için birebir bir oyun
- İki kişi oynanabiliyor

–

- İlle de anlamlı ve derin bir deneyim arıyorsanız size hitap etmeyecektir
- Düşmanlarla çatışmak biraz sıkabiliyor, sadece puzzle elementlerine odaklansalar daha iyi olurmuş

7

SON KARAR
Hedeflediği şeyi çok iyi yapan bir oyun, ama fazlasını beklemeyin.

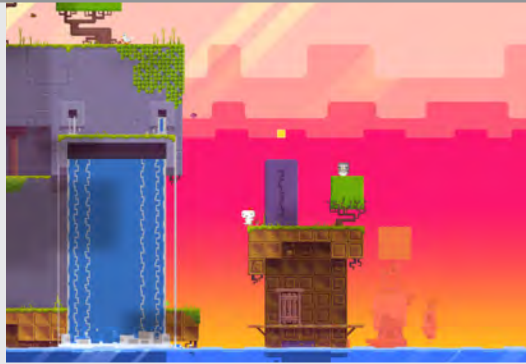
Tür: Shoot'em up / Bulmaca **Yapım:** Q-Games **Fiyatı:** 9$ (Steam) **Sistem:** Ekonomik **Yaş Sınırı:** 10 **Dahası İçin:** pixeljunk.jp/library/Shooter/

FEZ

YENİ NESİLDE DE DELİRMEYE DEVAM! –POZAN ERTEN

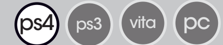
Yeni neslin iyi oyunları bağımsızlar ya da mini oyunlar olmaya devam ediyor. *inFamous* ve *RYSE* dışında bu nesle ait olan, daha doğrusu bizi bu nesle ait hissettirebilen bir oyun henüz görmedik diyebiliriz. Tabii bahsettiğim oyunlar bu hissi grafik yardımı ile yaşattı, yani konsola bağırmak ya da kontrol cihazının üstündeki touch pad'e dokunmak dışında yeni nesil bize yüksek çözünürlükten başka bir şey vermedi. Ve *FEZ* gibi bir oyunu hangi platformda oynarsak oynayalım aynı keyfi alıyor olmamız bize zaten yeni nesilin anlamını daha da sorgulatmaya devam ediyor.

Phil Fish'in bu başyapıtını duymayanınız kalmamıştır diye düşünüyorum. Mobil hariç bütün platformları gezen Gomez'in bu renkli dünyası şimdi de PSN'e konuk oluyor ve Sony platformları için yayınlanıyor. Renkli dünya dediğime bakmayın, oyunun bu makyajı sizi çaktırmadan delirtmeyi amaçlıyor sadece. "Aaa ne güzel pikseller, fes takmış ay ne



şirin, her yer yeşil" falan derken 2-3 saate plazma televizyona kafa atacak, Vita'nızı dişleyecek kıvama geliyorsunuz. Gomez'in kafasına bir fes takarak, iki boyutlu ve çok büyük bir tehlike içindeki dünyasını üç boyutlu algılamaya başlaması ile başlayan bu kurtarıcı hikayesi o kadar güzel işlenmiş ki, kolay görünen bu oyunun nerede başlayıp, nerede gelişip, nerede bu zorluğa ulaştığını anlamıyorsunuz bile. *FEZ* size hiç çaktırmadan, kendisi hakkında hiçbir şey vermeden sizi basitliği ile kandırıp saatlerinizi, günlerinizi çalmak istiyor ve siz de seve seve veriyorsunuz.

lk yayınlandığı günden bu yana hâlâ çözülmemiş sırları olan bir oyun *FEZ*. Harita sisteminden müziklerine, bölüm tasarımlarından tamamen kendine özel bulmacalara kadar bu oyun kesinlikle bir sanat eseri. Dahi ve biraz da sorunlu bir oyun yapımcısının beyin kıvrımlarına yaptığımız 8-bit bir yolculuk. Değil şimdiki, yeni nesle, bundan sonraki nesilde bile yayınlanması, her kesimin oyuncularının *FEZ*'in tadına bakması gerekiyor bana sorarsanız. Çünkü önemli olanın nesil değil, sadece oynamak olduğunu bize hatırlatan az sayıda oyun kaldı.







- Harika bölüm tasarımları
- Akıl zıplatan bulmacalar
- Müthiş görsellik

–

- Bazı bulmacaları çözmeyi bırak, bulamayacak olmak

8+

SON KARAR
Sony konsollarına sahip oyuncular artık ağlamayın, sizin de FEZ'iniz var. Kaçmaz.

Tür: Bulmaca - Platform **Yapım:** Polytron **Dağıtım:** Polytron **Dijital İndirme:** 23$ (PS Store)

+inceleme +dlc

DENİZDEN BABAM ÇIKSA VURURUM!

BATTLEFIELD 4: NAVAL STRIKE

Aylık *Battlefield 4* DLC köşemize hoş geldiniz! DICE ek paketleri öyle bir seriye bağladı ki bilmem farkında mısınız ama biz de her aya bir DLC sığdırır olduk. Benim için hava hoş, kendime köşe istiyordum, böylece dergiye iç güveysinden hallice yerleştim (ek paketler bitene kadar).

Havada ve karada düşmanın canını okuduktan sonra denizlere kulaç atmanın zamanı gelmişti. Şimdiye kadarki haritalarda ufak çaplı deniz çarpışmaları yaşıyorduk ama *Naval Strike* ile işin rengi denizde büyük savaşlara dönüyor.

Sevindirici bir haber; evvelden çıkan ek paketlerin aksine *Naval Strike* ile gelen yeni bölümlerin hepsi önceki oyunlarda olmayan, taptaze haritalar. Lost Islands, Nansha Strike, Wave Breaker ve Operation Mortar adında dört yeni savaş alanını listenize ekleyeceksiniz. Lost Islands ve Nansha Strike etrafa saçılmış ufak adaların arasında deniz araç gereçleri ile çarpışabileceğiniz güzel hazırlanmış bölümler. Wave Breaker'da ise eski bir denizaltı üssüne girerek işin içine biraz yakın çarpışma ekleyebiliyorsunuz. Operation Mortar'da sahildeki bambu evlerin arasında ya da bütün haritaya tepeden bakan tarihi bir kalede savaşmak tamamen sizin seçiminiz.

Yeni oyun modumuz ise Battlefield 2142'den gelen Carrier Assault. Bence harika bir seçim olmuş çünkü aşırı dinamik bir mod, özellikle klasik oyun türlerinden sıkıldıysanız. İki takım devasa uçak gemilerinde oyuna başlıyor. Conquest Large ya da Small haritalara göre sayısı değişen roketatar bataryalarını ele geçirdiklerinde bu cihazlar belirli aralıklarla uçak gemilerine saydırıyor. Gücü yarıya inen geminin içine artık sızılabilir oluyor ve yakın mesafe çarpışmaları başlıyor. M-COM'ları patlatabilirseniz uçak gemisini havaya uçurabiliyorsunuz ve kazanan taraf siz olup karşı takıma demokrasi getiriyorsunuz. **-Nurettin Tan**



GÜLE GÜLE BIOSHOCK... SONSUZA DEK, GÜLE GÜLE...

BIOSHOCK INFINITE - BURIAL AT SEA 2

BioShock Infinite'i ağzım açık oynamaya başlayıp ağzım açık bitirmiş ve o muhteşem, kafayı allak bullak eden ama her şeyi de açıklayan sonunu gördükten sonra içimde müthiş bir boşlukla kalakalmıştım. Oyunun hikâye DLC'si *Burial at Sea*'yi duyunca heyecandan çatlamış, ama tatmin edici olmayan oynanışı ve bir tuhaf olan sonu yüzünden çok hayal kırıklığına uğramıştım.

Ken Levine'in artık *BioShock* oyunu yapmayacak olduğu gerçeği, Irrational Games'in de dağılmasıyla birlikte içime iyice oturacaktı ki *Burial At Sea*'nin ikinci bölümü geldi! Bir şekilde ben bu DLC'nin iki parça olacağını kaçırmışım, haliyle doğum gününden bir ay sonra açılmamış hediye bulmuş çocuk gibi sevindim.

Burial at Sea 2, ilk DLC'nin tam bittiği noktada başlıyor, ama hiç beklemediğiniz şekilde. Ana oyunun girişine benzer şoke eden bir girişle başlıyor ve bu kez Elizabeth'i yönetiyoruz. Booker kadar güçlü kuvvetli bir karakter olmadığı için, Elizabeth'in oynanışı tamamen saklanma üzerine kurulmuş. İsterseniz ortalığa çıkıp dan dun girişebilirsiniz, ama HARD zorluk seviyesinde iki-üç vuruşta öleceğiniz için bunu tavsiye etmem. Daima gizlenerek ve sessizce oynamanız gerekiyor.

Bu muhteşem DLC'ye ayrılan yarım sayfayı oynanışla ilgili yenilikleri anlatarak bitirmek istemiyorum. Sadece, çok daha az silah ve plazmid'iniz olduğunu bilin yeter (bir yeni silah, iki yeni plazmid). DLC'nin ilk yarısı Rapture'daki merkezi alan ve oraya bağlı yan bölgelerden ibaret. Burada bulacağınız ses kayıtları, gizler ve oynanış oyuna can verirken, DLC'nin ikinci yarısında hiç beklemediğiniz şeyler olmaya başlıyor! Ve DLC'nin açılışındaki şok edici olaylar, sonlara doğru artık bir tsunami gibi üstünüze üstünüze gelmeye başlıyor. Köşe bucak her yeri kurcalayıp her şeyi bulmaya çalışarak tam 6,5 saat geçirdim oyunda ki bir ek için bu çok iyi bir süre.

Sonu çok tartışma yaratacak olsa da (beğenmedim diyemem ama... neyse, ne desem şimdi spoiler olacak) bu *BioShock Infinite*'le, hatta belki de *BioShock* evreniyle son raksımızdı. Bu kadar güzel bir DLC'yle sonlanması gerçekten memnun etti beni. Eğer almadıysanız, Season Pass şeklinde alın ve ilk bölümüyle birlikte 10 saatlik bir zamanınızı daha ayırın bu güzelim evrene.
-Sinan Akkol

Fiyatı: Steam (20$), Playstore (60TL)



inceleme
Geç Kalan Noyan
Acelesi olmayan oyunculara

pc ps3 vita

MEKSİKALILARIN ATA SPORU -Noyan Akatlı

GUACAMELEE: GOLD EDITION



Noyan the Geç Kalan

Bu ayki geç kalmış oyunumuzu iki okurumuz Selman Eğin ve Onat Taka arkadaşlarımız ayrı ayrı önerdi, ikisine de teşekkür ediyorum. Dergi sayfalarında incelemediğimiz oyun yazısı istekleriniz için noyan@oyungezer.com.tr'ye iletilerinizi bekler-im, çok gecikmeden görüşmek üzere.

Doğrusunu söylemek gerekirse, iki boyutlu platform oyunlarını çok sevmiyorum. 2010'lu yılların yükselişteki akımlarından "bağımsız" yapımların da iyi bir takipçisi değilim. Yine de bu ay köşemi bu ikisinin kesişim noktalarından birine, *Guacamelee*'ye ayırdım çünkü okuyucu dostlarımız öyle istedi. PlayStation'a özgü olarak çıkan, gördüğü yoğun ilgi sonrası bilgisayarlarımıza uyarlanan bu iki boyutlu platform oyununun önyargılarımı aşmayı başarıp başaramadığına bir bakalım hadi...

Renkli müzik üzeri aksiyon

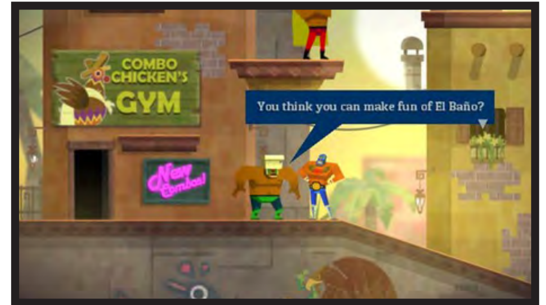
Tahmin etmesi zor olmasa gerek, uzun uzadıya, kendimi çok kaptırarak oynadığım bir oyun olmadı *Guacamelee*. Hikâyesi, yan karakterleri, oyun içi işleyiş gibi temel özelliklerinden pek etkilenmesem de, Meksika Güreşçiler Derneği'nin tepkisini çekmemek için birkaç cümlelik bilgi sunayım: İri yapılı, üçgen vücutlu Juan kontrolümüzde. İskeletler ordusunun başına geçen kötü adam, Juan'ın başına dert olur. Bize de hoplayıp zıplamak, iskelet ve timsahlara yumruklar savurmak, köylüler, keçiler, tavuklarla "Ne olacak bu Meksika milli takımının hali..." muhabbetleri yapmak kalır, yani hikâye bayağı tırt. Arada bir karşımıza çıkan ve platform – aksiyon – bulmaca tarzlarının karışımı sahneleri beğendiğimi belirteyim ama. Tostada adlı güzel bir hanımefendi, istersek ve bir arkadaş bulabilirsek yardımcı oyuncu olarak katılabiliyor. Co-op özelliği olan tüm oyunlar gibi *Guacamelee*'ye de bir puan fazla veriyorum bu nedenle.

Son iki – üç aydır saatlerimi verdiğim birçok oyun arasında "Grafikler iyi" diye mırıldandığım tek yapım *Sleeping Dogs* oldu. *Guacamelee*'de ise renkler ve bu canlı renklerin, neşeli müziklerin oluşturduğu eğlenceli Meksika atmosferine başparmağımı kaldırdığım anın sanal fotoğrafını şu satırlara iliştirmeden platformun son basamağına zıplamayayım. Kontrolleri basit, zaman zaman epey zorlaşan, rengârenk grafikli, karakterinizi yavaş yavaş güçlendirdiğiniz ve keyifli Latin müzikleri eşliğinde gülümseyeceğiniz bir yapım kulağınıza cazip geliyorsa ve hâlâ denemediyseniz hiç durmayın, *Guacamelee*'yi alın ve oynayın derim rahatlıkla. Zaten atlayıp zıplamaya başladıktan sonra durma şansınız pek olmayacak...



SON KARAR
Sevimli ve renkli; makul fiyatıyla şans verilmeye değen bir platform oyunu.





- **Tür:** Platform
- **Yapım:** DrinkBox Studios
- **Dağıtım:** DrinkBox Studios
- **Kutulu Fiyatı:** -
- **Dijital İndirme:** 15$ (Steam), 15TL (PSN)
- **Yaş Sınırı:** 12
- **Dahası İçin:** guacamelee.com

80'LERDEN GELEN ADAM

1986 yapımı; bol şamata ve hareketle dolu bir komedi izledim: "Three Amigos". Steve Martin ve Chevy Chase'in başrollerde olduğu bu "Meksikalı haydut – aksiyon" parodisini gülmek isteyen izleyicilere tavsiye ederim...



OYNUYORUM

1. Payday 2 (PC)
2. Sleeping Dogs (PC)
3. Rise of Venice (PC)
4. Silent Hill: Book of Memories (PS Vita)
5. SSX (PS3)

BEKLİYORUM

1. The Elder Scrolls Online (PC)
2. Diablo III: Reaper of Souls (PC)
3. Watch_Dogs (PC)
4. GTA V (PC)
5. MLB 14 The Show (PS3)

YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

GEÇEN AYKİ BOMBARDIMANDAN SONRA BU AY BİRAZ KESAT GEÇTİ, THE ELDER SCROLLS ONLINE HARİÇ. SERBEST YAPIM OYUNLARDAN HOŞLANANLARI MEMNUN EDECEK BİRKAÇ OYUN DA VAR MENÜMÜZDE. AMA ESAS OYUN PATLAMASI MAYIS AYI İÇİNDE OLACAK!

FPS (First Person Shooter)



TITANFALL
PC, Xbox One

Call of Duty manyaklığını başlatan ekibin uzun süredir çıkarttıkları ilk oyun Titanfall, FPS oyunlarından beklentilerimizi büyük ölçüde değiştiriyor. Devasa Titan'ların içinde ve dışında, hatta bazen sırtında devam eden soluksuz bir FPS oyunu olan Titanfall, tamamen online oynanan bir oyun.



Battlefield 4
PC, PS3, PS4, 360, Xbox One
Multiplayer modu zekâ, yetenek ve takım oyununun birlikte yürüdüğü muhteşem bir yapım olmuş. Multiplayer FPS'lerin kralı, bir sonraki BF çıkana kadar, budur.

Killzone Mercenary
PSVita
PS Vita sahiplerinin oyun açlığını giderecek olan Killzone Mercenary, ilk Killzone'un bittiği anda başlayarak dokuz bölüm boyunca ilerliyor.

Killzone Shadowfall
PS4
PS4'ün konsola özel FPS'si olarak bayrağı layığıyla taşıyan Shadowfall, özellikle ücretsiz multiplayer içerikleriyle çekiciliğini bugün bile koruyor.

BioShock Infinite
PC, PS3, Xbox 360
2013'ün en çok beklenen oyunlarından birisi olan BioShock Infinite, tüm beklentileri aşmış bir şekilde karşımıza çıktı. Hâlâ oynamadınız mı?

Metro: Last Light
PC, PS3, Xbox 360
Rus yapımı oyunların soğukluğu ve gerçekçiliği sizi çekiyorsa, Metro Last Light'a bir şans verin. Çok beğeneceğinize eminiz.

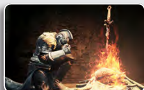
Klasik
System Shock 2
PC
FPS ve RYO öğelerini en iyi harmanlayan ilk oyunlardan biridir SS2. Ne yazık ki devamı gelmeyecek, artık Irrational Games olmadığına göre.

RYO (Rol Yapma Oyunu)



DIABLO 3: REAPER OF SOULS
PC

Çıktığında teknik aksaklıkları ve açık arttırma sistemi nedeniyle çok eleştirilen Diablo 3, Reaper of Souls ve beraberinde getirdiği yenilikleriyle olması gereken oyuna dönüşüyor. Act V ile genişleyen senaryosu, yeni Crusader karakteri ve hepsinden önemlisi, yeni, yepyeni eşyalarıyla hayatımızdan bir 100 saat daha çalmaya aday.



Dark Souls II
PS3, 360, PC
Zoru seven oyuncuların kendisinden geçtiği ilk oyundan sonra, Dark Souls 2 yepyeni bir oyun alanı sunuyor. Ama biraz daha kolaylaşmış mı ne?

Southpark: The Stick of Truth
PC, PS3, 360
Southpark'ın dizisinden bile daha komik ve daha "ayıpçı" olan The Stick of Truth, eşi benzeri olmayan bir rol yapma oyunu.

Shadowrun: Dragonfall
PC
Geçen yılın en iyi RYO/Stratejilerinden Shadowrun, çok daha gelişmiş ek görev paketi Dragonfall'la devam ediyor.

Out There
iOS
Uzayın sonsuzluğunda kaybolmuş bir astronotun, dünyaya geri dönme çabasını konu alan Out There, iOS'un en iyi oyunlarından biri.

The Banner Saga
PC
Dünya sona ermek üzere. ölümden kaçan karavanınızdaki az sayıda insanı hayatta tutmak için çok acı verici kararlar vermeniz gerekecek.

Klasik
The Elder Scrolls V: Skyrim
PC, PS3, 360
Sadece en iyi rol yapma oyunu değil, en iyi oyunlarından birisi. Çıkalı bunca zaman olsa da modları ve güncellemeleriyle hala cayır cayır oynanıyor.

AKSİYON



METAL GEAR SOLID V: GROUND ZEROES
PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One

İşte, yeniden başlıyoruz! Kojima-san'ın beşinci MGS'yle karşımıza çıkmaya "başladığı" oyun olan Ground Zeroes'a yüzeysel anlamda bakarsanız, 2 saatte biten bir demodan başka bir şey değil. Ama, aslında size çok derin, 15 saatlik sıkılmayacağınız, tekrar etmeyen oynanış çıkartabileceğiniz bir oyun alanı sunuyor.



Infamous: Second Son
PS4
Playstation 4'ün "vay anasını!" dedirten grafiklerini ilk kez tecrübe ediyoruz bu oyunla. Delsin'in hikayesi de, süper güçleri de süper.

Strider
PC, PS4, Xbox One, PS3, Xbox 360
8-bit zamanlarında en sevdiğim oyunlardan birisinin muhteşem geri dönüşüne şahitlik ediyorsunuz. Çok yaşa Kazakistan!

Super Mario 3D World
Wii U
Super Mario 3D World "Nintendo, niye gittin Türkiye'den!" diye üzülme sebebi resmen! WiiU'yu yeni nesil sayarsak yeni neslin en iyi oyunu şimdilik.

Thief
PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One
Gizlilik gerektiren aksiyon oyunu (Stealth Action) gerçek anlamda başlatan Thief serisi, dördüncü oyunuyla başa dönüyor.

Assassin's Creed IV: Black Flag
PC, PS4, Xbox One, PS3, Xbox 360
Denizlere açılmak AC3'ten sonra doğru yönde bir adım olmuş. Serinin son üç oyunu arasında en iyisi Black Flag.

Klasik
Grand Theft Auto V
PS3, Xbox 360
Şu oyunu alıp yeni nesil konsollarda çıkartmış olsalar, hiç kimsenin gıkı bile çıkmazdı! GTA 5 sadece bir oyun değil, eğlence sektörünün bir mihenk taşı, devasa bir başarı...

Goat Simulator'ı bilirsin (kim bilmez?) Ondan daha garip bir oyun oynadın mı hiç?

1. *Flower da özünde oldukça ilginç bir oyundu. Saçmalamaya çalışmasa Goat Simulatör de gayet sanatsal bir oyun olabilirdi. -ALİ*
2. *Bad Mojo diye bir oyun vardı, hamamböceği olarak oynadığımız. Bugün depresif bir insansam sebebi o oyundur. -SERPİL*
3. *Katamari Damacy vardı, bence bayağı deliceydi. Üstelik şaka olarak da çıkmamıştı. -SARP*
4. *Catherine derim, retroya inersem çok çıkar da en güncellerinden bu geldi aklıma. -VOLKAN*
5. *Yıllaar önce Vangers adlı bir oyun vardı. İncelemek için almış, ama en ufak bir şey anlamamıştım oyundan. -SİNAN*

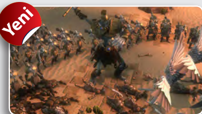
Arka planda kalan ama tutarlı oyunlar vardır ya hani (Risen, Gothic mesela). Var mı deli gibi devamını beklediğin öyle bir oyun?

1. *BattleBlock Theater PC'ye çıksın, arkadaşlarımı döveyim diye sabırsızlıkla bekliyorum. -ALİ*
2. *Pharaoh. Mısır'dan yürüseydik bugün şahane şehir kurma oyunlarımız olacaktı bence. Yanlış yaptık. -SERPİL*
3. *Şehri yakıp yıkma konusunda Prototype'a bir destek çıksa birileri, olmaz mı? -SARP*
4. *Mafia III gelse fena olmazdı. -VOLKAN*
5. *Şöyle Kane'li, yeni bir Command & Conquer'e hayır demem doğrusu! - SİNAN*

TESO, WoW'u döver mi sence?

1. *ESO 6 ay sonra F2P olmasın da bir önce :) -ALİ*
2. *Bence WoW oyuncuları bu konuda konuşmaya devam ederse sonunda TESO oynayanlar toplanıp WoW'cuları dövecek. -SERPİL*
3. *WoW'u ancak Blizzard bitirebi.....AH VURMAYIN YA! -SARP*
4. *Nasıl ki Taso denen meret bir gün yok olduysa Teso'nun kaderi de o gibi geliyor bana :) -İHSAN*
5. *"Şu şunu döver mi?" "X mi iyi Y mi" ayrımcılığı azalarak bitse ne kadar mutlu olicim anlatamam. -SİNAN*

STRATEJİ



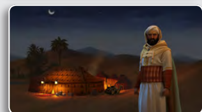
Age of Wonders III
PC
10 yıllık bir aradan sonra Age of Wonders'ın geri dönmesine sevindik doğrusu. Sıra tabanlı fantastik stratejiye hasret kalmışız.



XCOM: Enemy Within
PC, PS3, 360
XCOM Enemy Unknown'a yepyeni bir içerikle bezeyip karşımıza çıkarttılar! İnsafsız düşmanlar, yeni bir teknoloji ağacı ve verilecek çok daha kritik kararlar var artık.



Europa Universalis IV
PC
Dünyayı ele geçirmek, niahaha, kolay mı sandınız? 1444'ten itibaren bir ülkeyi yöneterek ele geçirmeye çalışın da anlayın Venedik'i Konya'yı.

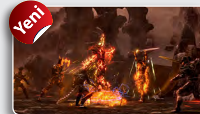


Civilization V: Brave New World
PC
Civilization'a dokuz yeni ırk, uluslararası ticaret ve kültürle oyunu kazanma imkanını ekleyen Brave New World, tüm Civ oyuncularının alması gereken bir eklenti.

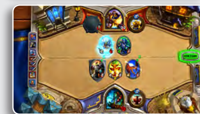


Star Control 3
PC
Bir uzay strateji oyununun süper bir hikayeyle harmanlanması çok alışıldık bir durum değil. Star Control 3 bunu başarmıştı.

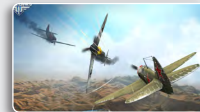
DVO & ONLINE



The Elder Scrolls Online
PC
Tamriel'in dört köşesinde imzamız var! Elder Scrolls dünyasına hep birlikte girdik ve çıkamıyoruz artık. İmdat!



Hearthstone
PC, iOS
Blizzard'ın küçük bir ekiple başladığı kart oyunu projesi, yılın en önemli oyunlarından birisi haline geldi.



World of Warplanes
PC
Wargaming.NET'in ikinci bombası da hava sahamıza düştü: World of Warplanes, tankları hantal bulan oyuncuların gözbebeği olacak.



World of Tanks
PC
Dünyanın en başarılı free2play oyunlarından birisi olan WoT, artık Türkçeleştirilmiş olarak oynanabiliyor. Eğer denemediyseniz, denemesi bedava.



Final Fantasy XIV: A Realm Reborn
PC, PS4
Oyun dünyasında ilk defa "kötü" çıktığı için öldürülen ve yeniden, bu sefer çok daha iyi olarak "doğan" bir online diyara şahit oluyoruz.

YARIŞ & SİMÜLASYON



Gran Turismo 6
PS3
Playstation'ın en büyük markalarından biri, yeni nesile çıkmayı reddederek PS3 sahibi çoğunluğu memnun etti.



Forza Motorsport 5
Xbox One
Tüm zamanların en gelişmiş yarış oyunu diyebilir miyiz? Bence deriz!



Need for Speed Rivals
PC, PS4, PS3, Xbox One, 360
Need for Speed serisinin giderek Burnout'a benzediği seriden sonra, kendine özgü bir oyun hâline gelmiş. Ama yine de...



ARMA 3
PC
Askeri simulasyonların şahı ARMA üçüncü oyunuyla geri döndü. Yalnız biraz yarım döndü, tek kişilik sonradan teşrif etti :)



NFS: Porsche Unleashed
PC, PS1
Kimilerine göre gelmiş geçmiş en iyi Need for Speed oyunudur kendisi.

AYIN ALTIN OYUNU



Yok!

ONLAR DA BİR GÜN GELECEK!

Watchdogs, eğer yüzümüzü kara çıkarırsan iki elimiz yakazınınızzızız [Hacklendi]

MAYIS '14	
American Truck Simulator	PC
Bloodbath	PS3, 360
Bound by Flame	PC, PS4, PS3, 360
Dark Souls II	PC
Farming World	PC
God of War Collection	PSV
Hometown Story	3DS
Kick-Ass 2	PC, PS3, 360
Killer is Dead	PC
Lifeless Planet	PC
Mario Kart 8	WiiU
Mugen Souls Z	PS3
Planetary Annihilation	PC
Sherlock Holmes: Crimes & Punishment	PC,PS4,PS3,360
Starpoint Gemini 2	PC
The Amazing Spider-Man 2	PC, PS4, PS3, 360, 3DS
Tropico 5	PC,360
Watch Dogs	PC, PS4, PS3, Xbox One, 360
Wolfenstein: The New Order	PC, PS4, PS3, Xbox One, 360

HAZİRAN '14	
Air Conflicts: Vietnam - Ultimate Edition	PS4
EA Sports UFC	PS4, Xbox One
Endless Legend	PC
Enemy Front	PC, PS3, 360
Farming Simulator 2014	PSV, 3DS
GRID Autosport	PC, PS3, 360
Hegemony Rome: The Rise of Caesar	PC
How to Train Your Dragon 2	PS3, 360, WiiU, 3DS
MotoGP 14	PC, PS4, PS3, 360, PSV
Murdered: Soul Suspect	PC, PS4, PS3, Xbox One, 360
ONE PIECE Unlimited World Red	PS3, PSV, Wii U, 3DS
Sniper Elite 3	PC, PS4, PS3, 360, Xbox One
Stronghold Crusader 2	PC
Tour de France 2014	PS4, PS3, Xbox One
WildStar	PC

TEMMUZ '14	
LEGO Ninjago Nindroids	PSV, 3DS

SPOR & MENAJERLİK



FIFA 14
PC, PS4, Xbox One, PS3, 360
Geçen yılın üstüne çok büyük yenilikler içermiyor FIFA 14. Bu noktadan sonra ileriye ancak yeni nesille gidebileceğini düşünüyoruz.



PES 2014
PC, PS3, 360
PES ise geçen seneden bu yana aşırı değişmiş. Yeni bir motor, yeni top kontrolü, moral sistemi derken yepyeni bir oyun olmuş. Ama teknik aksaklıkları çok fazla.



Top Spin 4
PS3, 360
Bu yıl futbol ve basketbol oyunlarının arasında kendisine yer arayan tenis oyunlarından en iyisi Top Spin 4.

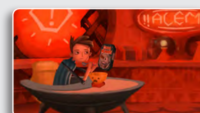


Football Manager 2014
PC, Linux
Yine bünyesinde birçok yenilik barındıran FM serisinin son oyunu, bu kez Linux entegras-yonuyla gelmiş.



Tony Hawk's Pro Skater 2
PC, PS1
Kaykay oyunu dediğin böyle olur! Tony abi emekli olmadan çok önce çıkan serisi türünün hala en iyisidir.

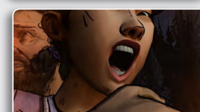
MACERA & BULMACA



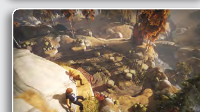
The Broken Age
PC
Tim Schafer'ın adventure'a geri dönüşü tekme tokat (Kickstarter) oldu. Beğeneni olduğu kadar sıradan bulan da var oyunu, ama devamı gelecek.



Broken Sword 5
PC
Adventure türünün geçmişte kalan ustalarından Revolution Games, bu oyunla muhteşem bir geri dönüş yapabilecek mi? Merakla izliyoruz.



The Walking Dead: Season Two
PC, PS3, Xbox 360, iOS
Telltale'in muhteşem oyunu The Walking Dead, ikinci sezonuyla devam ediyor. Daha ilk bölümden yumruklar boğazımızda takılmaya başladı bile.



Brothers: A Tale of Two Sons
PC, Xbox 360
İki kardeşin sözsüz ama çok duygusal macerasını anlatan Brothers, son ayların en heyecan verici sürprizi oldu.



Myst
PC
PC'deki ilk CD oyunlarımızdan olan Myst, bize bambaşka dünyaların kapısını açmıştı. Kitaplar içinde muhteşem bir evrendi.

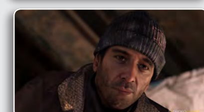
BİR GARİP OYUN



Goat Simulator
PC
Tüm zamanların en çok beklenen oyunların-dan birisi olan Goat Simulator en sonunda PC'lerimizde!



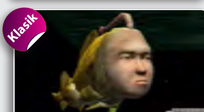
Jazzpunk
PC
Tamamen kafadan kontak birilerinin hazırla-dığını düşündüğümüz, son aylardaki en komik oyunlardan biri :)



Beyond: Two Souls
PS3
"Bu bir film mi, yoksa oyun mu?" tartışmaları süredursun, Beyond'u tecrübe eden herkes hayran kalıyor. Mutlaka deneyin.



The Stanley Parable
PC
Modluktan oyunluğa terfi eden bu "anlatılan FPS" sizi dumura uğratacak. Sadece İngilizcesi çok iyi olanlara tavsiye ederiz.



Seaman
Dreamcast
Sanal hayvan yetiştirdiğiniz birçok oyun oynamışsınızdır, ama sesle yönetilen, insan suratlı ve ev ahalisine "asılan" bir yaratık? Hâlâ benzeri yapılamadı.

X-MEN DAYS OF FUTURE PAST

GAMMA IŞINI DEĞİL ALLAH VERGİSİ

90'larda Marvel'ın baş tacı olan *X-Men* milenyuma girdikten sonra koltuğu kısmen *Avengers*'a bıraktı diyebiliriz. Kendi adıma favorim olan Xavier ve mutant öğrencileri bana göre çizgi roman külliyatının en heyecanlı maceralarını yaşamış süper kahramanlardır. Aslında hakkını da yememek gerekiyor çünkü Marvel çizgi roman evrenine 2000'li yıllarda hareketlilik getiren *House of M* hikâyesi de mutantları ve X-Men'i ilgilendiren bir olaydır. Ama her işe burnunu sokan Iron Man ve saf Captain America yüzünden biraz daha arka planda kaldıkları da bir gerçek. Ben bunun nedenini bir de **Bryan Singer**'ın sinema perdesinde cosplay şova dönüştürdüğü X-Men filmlerine bağlıyorum. Çok büyük bir X-Men fanıyım, ama X-Men filmlerinin hiçbirini hiçbir zaman beğenmedim. Üstelik bu tür uyarlamalar konusunda fazlasıyla geniş görüşlüyümdür. Ama berbat makyajlar, berbat kıyafetler, berbat efektler ve tutarlılığı olmayan hikâye örgüsü ile Bryan Singer sinema perdesinde X-Men evreninin içine etmiştir. Tabii **Matthew Vaughn**'un *First Class*'ını ayrı tutuyorum. İşte bu ay vizyona girecek olan *X-Men Days of Future Past* bu iki insanın 'biraz' ortak ürünü, biraz da değil. Yapıma asıl imzayı hangisinin attığını ancak film vizyona girdiğinde görebileceğiz.

Filmin ismini aldığı ve ilk olarak 1982 tarihinde çizgi roman olarak yayınlanan eser gelmiş geçmiş en büyük X-Men maceralarından biridir. Bizim de özellikle 90'larda çizgi filminden aşina olduğumuz hikâyeler hep bu zaman diliminde yer alır. Soğuk savaş döneminde insan hayatı için tehlike arz etmeye başladığı düşünülen mutant ırkının kontrol altına alınması önemli bir husus haline gelmiştir ve **Sentinel** isimli robotlar üretilir. Sentinel'ler bu kontrolü sağlarlar ama bu süre içerisinde de dünyayı mahvederek yaşanmaz hâle getirirler. X-Men üyeleri ölmüş ve dünya distopik bir kaosa sürüklenmiştir. Geçmişe dönüp X-Men üyelerini uyarmak ve bu karanlık geleceği değiştirmek gereklidir. Yani elimizde zamanda yolculuk, alternatif evrenler, dünyanın sonu, mutantların avlanması ve ölmesi gibi çok büyük bir konu var. Gördüğümüz bütün X-Men filmlerindeki oyuncular da bu filmde bir arada olacaklar. Ama 3 zaman diliminde geçecek olan bu kadar büyük bir konunun tek filmde, böyle bir kadro ile nasıl kotarılacağı gerçekten büyük merak konusu. Ve bu merakın baş sorumlusu da Bryan Singer denilen kötü yönetmen arkadaş. Fragmanlardan ve yayınlanan fotoğraflardan gördüğümüz kadarı ile özellikle kıyafet tasarımları ve mutantların her biri kötü bir cosplay galerisine kare olacak gibi görünmekte. Hele ki bir Quiksilver var ki, aman tanrım. Singer kendini bütçesiz bir live-action film çekiyor zannediyor sanırım her seferinde. Superman'in içine ettiği yetmedi ama hâlâ adama bir X-Men filmi, hem de en önemli konuyu işleyecek olan bu filmi veriyorlar. Ben gerçekten anlamakta güçlük çekiyorum. Bir insan bu kadar fazla "*Usual Suspects*" filminin ekmeğini yiyemez, yememeli.

Nihayetinde elimizde bir X-Men filmi ve hikâyesi var. Yıllardır da bu hikâyeyi bekliyoruz. Fox'un elinde Disney gibi bir sinematik evren yok ama hiç olmazsa elindeki tek kahraman grubunu, First Class gibi harika bir filmden sonra umarım başarısızlığa mahkum etmez. Kaldı ki bu filmin varacağı nokta ve bir sonraki film Bryan Singer'ın da açıkladığı gibi *Age of Apoclaypse* gibi bir diğer dev X-Men hikâyesi olacağı için tek temennimiz Matthew Waughn'ın projeye tam yetkili olarak geri dönmesi. Her şeyin en hayırlısı Sony'nin elindeki Spider-Man dahil bütün Marvel evrenindeki kahramanların haklarını Disney satın aldığı zaman olacak, o başka tabii. Ben pek umutlu değilim ama *X-Men Days of Future Past* hiç olmazsa First Class dönemindeki kahramanların oyunculukları, hikayenin o kısmı ve kaliteli görsel



efektler ile güzel bir çizgi roman deneyimi yaşatabilir. Ama orijinal zamandaki X-Men kadrosundan ve özellikle gelecek tasvirinden bir şey beklememek gerekiyor. Bu filme karşı önyargım adeta bir mutant gücü kıvamında. **-Pozan**

EN BÜYÜK X-MEN HİKÂYELERİ

Marvel'ın olaylar konusunda en çok sömürdüğü kahraman grubu olan bu mutantların akılda kalan ve tüm Marvel evrenini etkileyen o kadar çok hikâyesi var ki işin içinden çıkmak pek mümkün değil aslında. Fakat kesinlikle bilmeniz gereken, özellikle 2000'lerden sonra yayınlanan büyük seriler var. Yani ilk sayfada bahsi geçen filmi ve bir sonraki Age of Apocalypse'i geçiyoruz. Elbet gün gelecek bunlar da filmlere, çizgi-filmlere konu olacaklar. Tabii mümkünse Bryan Singer'ın eli değmeden.



HOUSE OF M (2005)

Bu büyük olaylar dizisi, Scarlett Witch'in bunalıma girmesi ile başlar. Tamamen alternatif bir gerçeklik yaratan ve herkesin hayatını değiştiren Scarlet Witch bunun farkına varılması üzerine ona karşı çıkan süper kahramanlardan daha da bunalarak "No more mutants" der ve bütün Marvel evreni bir anda değişir. Mutantların nerdeyse hepsi güçlerini kaybederler ve ardından Decimation denilen dönem başlar.



MESSIAH COMPLEX (2007)

Mutant özelliklerini kaybetmeyen 198 kişi, Xavier'ın malikanesinde koruma altındadır. Fakat Vulcan'ın dirilmesi karşısında geleceği olmayan bu umutsuz mutantlar ne yapacaklardır? Nihayetinde ortamlara Hope Summers gelir ki X-Men evreni komple değişir. Daha sonra Messiah War ve Second Coming dağılmış olan mutant evrenini biraz daha toparlar.



AGE OF X (2011)

Earth-11326 isimli alternatif bir evrende geçen X-Men hikayesidir. Age of Apocalypse'e isim benzerliği dışında hikâye yapısı olarak da benzerlikler taşır. Bu post apokaliptik evrende Magneto'sundan Cyclops'una herkes başka alemlerdedir. Bildiğimiz Marvel evrenini etkilemese dahi oldukça iyi bir maceradır.



SCHISM (2011)

Kardeşin kardeşe düştüğü X-Men hikâyesidir bu. Yıllardır süre gelen Cyclops Vs. Wolverine muhabbeti burada kesinliğe kavuşur ve X-Men bu kişilerin önderliğine iki takıma ayrılır. İnanmazsınız ama nedeni Wolverine değil Cyclops'dur. Bu hikaye Wolverine fanları tarafından çok fazla sevilir ve X-Men ailesini kalıcı şekilde değiştirmiştir.



AVENGERS VS. X-MEN (2012)

İki büyük kahraman grubunun birbirine düşmesi bahane, uzun hikâye, ortam ve kavga şahane! Aklınıza gelen tüm Marvel kahramanları bu büyük olay dizisi içerisinde karşınıza çıkıyor. Herkes birbirine giriyor. Tabii durum sadece bundan ibaret değil, ortada mesih gözüyle bakılan Hope Summers'ın uzaydan gelen Phoneix Force ile birleşmesine Avengers'ın karşı çıkması üstüne kurulu bir hikâye mevcut.



BATTLE OF THE ATOM (2013)

İşler iyice karışıyor! Eski X-Men takımı, gelecekten gelen X-Men takımı ve günümüzdeki Wolverine'in ayrı Cyclops'un ayrı X-Men takımı bir araya geliyor! Gerisini buncacık yerde anlatmam pek mümkün değil. Ama X-Men hayranı iseniz bu yayınlanmış son X-Men eventını kesinlikle okumanızı tavsiye ediyorum.

FEAR THE BEHOLDER

KÖKLERİNE DÖNMEK İSTEYENLERE

Kabul ediyorum, Türkiye'de alt kültür dendiğinde artık *Game of Thrones*'lardan, cosplay'den geçilmez oldu. Son birkaç yıldır yıldızın bu isimlerle parladığı, yanına *Doctor Who*'yu falan aldığı bir döngüdeyiz. Hepsi güzel, hepsini de seviyoruz, kılıçlarınızı bilemeye başlamayın hemen. Ama eskiler ölmedi arkadaşlar. Buradayız, yenileri seviyor olsak da biz köklerimize bağlıyız. Bırakmaya da niyetimiz yok.

Fear The Beholder, arkasında **FRPNET** ekibinin olduğu, kasıntıdan uzak, müthiş bir sıcaklık ve samimiyet etkinliği. KONTAKT ya da ToruCon gibi etkinliklerin aksine eski usul masaüstü rol yapma oyunlarına sırtını dayayan, hatta neredeyse tümüyle bundan oluşan bir etkinlik serisinin ikincisi. Hayır, adı *Fear The Beholder 2* değil. Çünkü *Beholder* serisinde isimler sürekli değişmekte. Yola *Meet The Beholder*'la 21 Aralık 2013'te çıktılar zaten.

5 Nisan 2014'te, Kadıköy'de Keyifli Bi' Cafe'de gerçekleşen etkinlikte ekibin belirttiğine göre 120 kişilik bir topluluk vardı. Bu tür etkinliklerin olmazsa olmazı "geldim, bir uğradım, iki güldüm, haydi görüşürüz"lerin de yaşandığını düşünürseniz bu sayı oldukça normal. İlk etkinlikte Aesis Stüdyosu'ndan **Özgüncan Gümrak** ve illüstratör **Ertaç Altınöz** katılmıştı. Bu sefer de Gundam Türkiye ekibi hem getirdikleri, hem de alanda inşa ettikleri Gundam ile ağzımızın suyunu akıttılar. Hatta bizler de bir kol ve bir silah inşa ettik. Çorbada tuzumuz var yani.

Ayrıca Kickstarter'da karşımıza çıkan ve kendince bir kitleye yayılmaya başlayan *Sancak Beyi* kart oyununun da tanıtımı **Hüseyin Oğuztürk** tarafından gerçekleştirildi. Bilmeyene öğreten, bileni kıyasıya çarpıştıran bu kart oyununun yanında **Özgür Özol**'un hazırladığı *Sagu* rol yapma oyunu da spot ışıklarını üstüne çekenlerdendi.

Aynı bir önceki etkinlikte olduğu gibi 100'lük zar atarak (d100) sıraya girdik, avucumuza bir şeyler düşer mi diye parlayan gözlerle baktık. Oyungezer ekibinde bir benim şansım var herhalde. *Meet The Beholder*'da Bleach'in ilk sayı mangasını kazanan ben bu sefer de *Leviathan Yükseliyor* adında leziz bir bilimkurgu kitabını kaptım (bu bilekler ne 86'lar attı bir bilseniz). Ofiste herkes bana kötü bakıyor, gelecek sayıya sağ kalır mıyım emin değilim.

Ekipten **Kayra Keri Küpçü**, bundan sonra eski masaüstü oyun alışkanlıklarını unutmadan ve çizgilerini bozmadan etkinliklere devam edeceklerinin müjdesini veriyor. Benim gibi eski yöntemlere önem veren, D&D kitabını ofiste bile yamacından eksik etmeyen insanlar için harika bir haber bu. Çünkü her ne kadar siz bu satırları okurken bitmiş olan METUCON ya da Mayıs'ın ilk günlerinde sırtımızda çanta arşınlayacağımız İzmirCon gibi etkinlikler olsa da daha sık gerçekleşen ve çat kapı gidebileceğiniz bir FRP dünyası paha biçilemez.

Arkasındaki ekibin hem deneyiminin, hem de bilgisinin sağlamlığı düşünüldüğünde *Beholder* serisinin devamının da hayal kırıklığı yaratmayacağından emin olabilirsiniz. Bu arada etkinliğin geleceğinde video oyunlarının da yeri olduğunu söylüyor Küpçü, ben de ikisi arasındaki dengenin hep masaüstüne doğru ağır basacağı konusunda kendilerine güveniyorum. Gerçi bu ikili layığıyla bir araya gelebiliyorlar. Bu yazıyı yazarken bana *Planescape: Torment* müzikleri eşlik ediyordu. İki dünya hakkıyla birleşemiyor dersem, çirkin bir tezat olur. Ama hayır, biz masaüstü sistemlerde tezata izin vermeyiz, öyle değil mi? **-Sarp**

NEDİR BU BEHOLDER?



Beholder, Dungeons & Dragons'un 1975'teki edisyonundan beri var olan, en köklü yaratıklardan biridir aslında. Havada süzülen kocaman küremsi bir varlıktır. Ortada büyük bir gözün, etrafında küçük kollardan çıkan daha minik gözlerin süslediği, kocaman ağzıyla tatlı mı tatlı Lawful Evil bir yaratıktır. Diğer D&D külliyatının aksine tümüyle yenidir, herhangi bir mitolojiyle bağı yoktur.

Gerçi küçük gözler biraz Medusa'yı andırır, güç olarak da sizi etkisi altına alması muhtemeldir. Belirli bir seviyenin üstünde taş da edebilir. Gözlerinden attığı ışınlar en büyük derdinizdir, çarpar ve başarılı olursa yeryüzünden tüm izinizi siler.







BATTLESTAR GALACTICA FİLMİ YOLDA!



Glen A. Larson tarafından 1978 yılında yazılan, ardından 2004-2009 yılları arasında yeniden yorumlanan ekranların bilim-kurgu efsanesi şimdi de seriden bağımsız olarak beyaz perdeye geliyor. Yani anlayacağınız **Cylon**'lardan kurtuluş yok. Orijinal diziyi ya da 2004 yılında ekranlara gelen yeni yorumunu ne kadar seversiniz bilmiyorum ama bu pek de bir şey ifade etmeyecek. Çünkü Universal diziyi tamamen yeniden yorumlayarak beyazperdeye taşıyacağını açıkladı. TV dizisi için ayrılan bir bütçe ile bir blockbuster için ayrılan bütçenin arasındaki uçurumu ele aldığımızda üst düzey özel efektlere ve ünlü oyunculara şimdiden merhaba diyebiliriz. Fakat özün korunması adına da bir iyi haberimiz var, dizinin asıl yaratıcısı Glen A. Larson filmin de senaryo ve yapım aşamasında aktif rol oynayacak. Kendisine ise en son *Transendence*'ı yazan Jack Paglen eşlik ediyor. Bakalım Cylon'lar bu son istila eylemlerinde başarılı olabilecekler mi? Bunu 2-3 sene içinde göreceğiz. -**Pozan**

MARVEL EVRENİ SARSILIYOR!

2000'li yıllarda başta **Marvel** olmak üzere çizgi-roman dünyasında ortalık bayağı bir karıştı. Artık Marvel evreninde kimin eli kimin cebinde pek belli değil. Olay serileri konusunda 2005'den bu yana *House of M, Civil War, Secret Invasion* ile gelen *Dark Reign* dönemi ve *Siege*'den sonra gelen *Heroic Age* falan derken en *son Avengers Vs. X-Men*'in ardından olaylar artık **Marvel NOW** diye anılmaya başladı. Sinematik evren ya da TV dizileri de araya girince bizler bu işten bayağı bir koptuk aslında. Ama ülkemizde ortaya çıkan bir çok yayın evi ve açılan çizgi-roman dükkanları uzaklaştığımız bu dünyaya bizi ister istemez yaklaştırmaya başladılar. Hepinizin bu aralar çok sık çizgi-roman muhabbetine maruz kaldığınızdan eminim. Bu çok sevindirici bir durum tabii. Şimdi ise Marvel adına sırada öyle büyük bir dizi var ki yine evreni yerinden oynatacak ve ortalığı fazlasıyla karıştırcak gibi görünüyor. Sıkı durun; Marvel, The Watcher olarak tanınan **Uatu**'yu öldürmeye karar verdi! **Original Sin** ismini verdikleri bu dizi ile kendisi ölüyor ve neden ya da kimin öldürdüğü belli değil! Bu iyice dağılan Marvel evrenini toparlayacak mı yoksa daha da mı çorba edecek henüz bilmiyoruz fakat bir şekilde bu diziyi takip edeceğiz ve size de öneriyoruz. Marvel evreninde artık hiç bir şey eskisi gibi olmayacak lafını 2005'den bu yana duyuyoruz ama bu defa gerçekten her şey değişecek gibi! **-Pozan**







AC/DC AYNEN DEVAM!

Efsanevi hard-rock topluluğu AC/DC dağılmıyor! Gitaristleri **Malcolm Young**'ın hastalığı nedeniyle zor günler geçiren abiler bu dedikodulara bir son vermek adına açıklamada bulunarak yeni albüm çalışmalarına aynı hızda devam ettiklerini dile getirdiler. Malcolm Young gruba bir süre ara vermek durumunda ama diğer kadro tam takım sahnede tepinmeye devam edecek. Yeni albüm ve yeni parçalar için "*elimize ucuz şaraplarımızı ve gitarlarımızı alıp stüdyoya kapanacağız, bakalım bir şeyler çıkacak mı göreceğiz*" şeklinde açıklama yapan gruba önerimiz kolestrollerine dikkat etmeleri yönünde.

PAUL BETTANY VE AVENGERS 2 GİZEMİ

İngiliz oyuncu Paul Bettany bildiğiniz üzere *Iron Man* serisinde ve *Avengers* filminde **Jarvis**'in sesi olarak karşımıza çıkıyordu. Avenger'ın devam filmi olan *Age of Ultron*'da kendisini kanlı canlı göreceğimiz söylentileri kafaları karıştırdı pek tabii. Kendisi oynayacaksa Jarvis'i kim seslendirecek? Jarvis'se eğer, nasıl kanlı canlı karşımıza çıkacak? Bu tip sorular söz konusu filmin kötü adamının yapay zekaya sahip bir robot olduğunu düşündüğümüzde biraz anlam kazanıyor ama öyle bir söylenti var ki işte onu hiç anlamadık; Paul Bettany yeni filmde, organik android Avengers üyesi **Vision** rolü ile karşımıza çıkabilir! Hayırlısı be Whedon diyoruz.

HIZLI, ÖFKELİ VE ÇOK HÜZÜNLÜ

Geçtiğimiz aylarda kaybettiğimiz **Paul Walker**'ın rol aldığı *Hızlı ve Öfkeli 7*'nin çekimlerinin tamamlanmamış olması büyük bir sıkıntıydı. Universal'ın yaptığı açıklama göre kendisinin henüz çekilmeyen sahnelerinde biraz CGI yardımının yanında iki kardeşi Caleb ve Cody Walker'ın da yardımcı olacağı açıklandı. Universal bu bilgiyi oldukça ağlak bir basın açıklaması ile bildirdi fakat yapabilecekleri de başka bir şey yok gibi. Filmin bir şekilde tamamlanıp Paul Walker'ın kariyerini başarılı bir şekilde noktalayıp anılarda kalmasını sağlamaları şart. Ne diyelim, **15 Nisan 2015** geldiğinde hem üzüleceğiz hem de iyi bir film izleyeceğiz gibi.



ELLEN LOUISE RIPLEY

BİR ANNE VE LAV SİLAHI BİR ARAYA GELİRSE...

Alien serisi hakkında spoiler içerir

Bir erkek gözüyle Ripley'i nasıl tanımlayabilirsiniz? Zor iş… Belki bir bilim-kurgu sever olarak, "*sinema tarihinin en sıkı kadın kahramanı*" diye okuyabilirsiniz onu, genel geçer klişelere saplanarak ama dönüp o klişelerin bizzat *Alien* filmlerinden çıkma olduğunu unutmadan… Ya da "*Nostromo'nun karanlık koridorları, aslında erkek egemen dünyanın, kadınların üzerine çökmesinin bir benzetimidir*" diyerek, sosyolojik sulara açılabilirsiniz. Ripley'yi anlamak için hangi yolu seçerseniz seçin, tanımlarınız her zaman biraz eksik kalacaktır. Bilim-kurgu sinemasının nice film sonra Akademi tarafından ciddiye alınan bir tür olmasını sağlayan eşsiz oyunculuğu ve tarifsiz seksapeliyle ona hayat veren **Sigourney Weaver** ile Ripley, tüm zamanların en derine giden kurgu karakterlerinden biridir.

2092'de United Americas'ın Olympia kolonisinde doğan Ripley, New York Havacılık Üniversitesi'nde yüksek lisansını tamamlar ve yardımcı pilot olarak donanmaya ait Zelazny gemisine atanır. Askeri ortamlar ve uzun yollarla henüz çok genç yaşında tanışır. Parlak kariyeri onu **Weyland-Yutani**'nin ticari gemisi **Nostromo**'ya taşır. Fakat seyahatler arasındaki izninde hamile kalır. Bu, Weyland-Yutani sözleşmesinin ihlali anlamına gelmektedir. Filmlerde Ripley'nin kızı Amanda hakkında çok bir şey öğrenemesek de, ikinci filmin uzatılmış versiyonunda ilginç bir sahneye rastlarız: İlk film boyunca Amanda küçük bir kızdır. İkinci filmin başında 57 yıllık uykusundan uyanan Ripley'e kızının fotoğrafı gösterilir. Amanda büyümüş, yaşlanmış ve ölmüştür (*Bu arada, merakla beklediğimiz Alien: Isolation oyununda Amanda'yı kontrol edeceğiz*). Bence Ripley'in karakterinin kırılma anlarından biri budur. Evlat acısını bambaşka şekilde tadan Ripley, ikinci filmde koloninin yıkıntılarında rastladığı küçük Newt'u kurtarmak için her şeyini feda edebilecek bir anne figürüne bürünür.

Anne Sözü Dinlemeyince...

1979 tarihli orijinal *Alien* filminde Ripley ana karakter gibi tanıtılmaz. Cinsiyet ayrımcılığının oldukça silik olduğu Alien evreninde Ripley, başından beri güçlü olmak için yaratılmış bir karakter gibi durur. Ancak o, erkek egemen bir dünya üzerinde geçin ayakları üzerinde durmayı, canını sıkan bir zevzeği cevizlerinden tutup duvara çarpacak kadar ne yaptığının farkındadır. Nihayetinde Weyland-Yutani gibi hırs küpü bir şirket, yoldan geçen birini Nostromo gibi bir geminin üçüncü komutanı yapmaz. Ancak karanlıkların içinden gelen bir gölge Ripley'in tüm hayatını lanetleyecektir. Nostromo'nun mürettebatından geriye sadece Ripley'in kalması şans eseri değil, erkeğin kendini beğenmişliğine sahip olmayışındandır. Yaratık ile haddini bilerek savaşır ve onu uzayın derinlerine savurur. James Cameron imzalı ikinci filmde bir grup komandoya danışmanlık veren bir karakter olarak sahneye çıkar. İlkin sözünü dinletmekte güçlük çeken Ripley'i, filmin sonlarına doğru bir avuç kalan askerleri koloni harabelerinden kurtarmak için tek umut haline gelir. Kurnazlık, kadın içgüdüleri, annelik ve sahiplik hissinden doğan cesareti, Ripley'in en kötü kâbuslardan canlı çıkmasını sağlar.

David Fincher'ın yönettiği üçüncü filmde yaratık ve Ripley arasındaki tuhaf ilişki iyice su yüzüne çıkar. Bu onu "*güçlü kadın*" figüründen giderek başka bir şeye dönüştürmeye başlar. İkinci filmde Sulaco'nun kaçış kapsülüyle kurtulan Ripley ve diğer hayatta kalanlar, bir başka koloniye düşerler. Kazadan "*sadece*" Ripley kurtulur. Kolonide ortaya çıkan yaratık herkesi öldürmeye başlar ancak Ripley'e dokunmaz. O an bir Kraliçe embriyosunun Ripley'nin içinde büyümeye başladığını anlarız. Weyland-Yutani, Ripley için yaratığın kendisinden daha büyük bir kâbus haline gelmiştir artık. Şirket uzunca bir zamandır yaratığı biyolojik silah yapmaya çalışmaktadır. Ripley, tüm insanlığın geleceğini kurtarabilmek adına içindeki varlıkla birlikte kendini öldürür. Hani, Sartre'ın Che için söylediği "Çağımızın en tastamam insanı, en kusursuz varlık" tanımı gibi Ripley de cesareti, aidiyet hissi, yalan dolandan anlamamasıyla olabilecek en mükemmel varlığı bir kadın bedeninde sahneye taşır. Bilim-kurgu sevin, sevmeyin Ripley karakterine hayranlık duymamanız pek olası değildir.

Taklitler Asıllarını Yaşatır

Alien: Ressurection filminde Ripley 200 yıl sonra klonlanmıştır. Yaratık DNA'sının etkisiyle klon insanüstü özelliklere sahip haldedir. Yüzyıllar önce kaybettiği evladını, bir yaratık bedeninde geri bulur. Yaratık-insan karışımı bir hilkat garibesinin ana belediği Ripley, bu kez varlığı kendi elleriyle öldürüp özünde ait olduğu türün kurtulmasını sağlar. Yine de film boyunca, gücü elinde tutmak için her şeyi feda edebilecek Yunan tanrıçası Hera ve asıl karakteri arasında mekik dokur. Neyse ki orijinal Ripley'in mirasına ihanet etmez.

Ripley, film serisi boyunca, kurtarıcı, kahraman, güçlü, sahiplenici gibi kavramların salt bir kadın bedeninde canlanabileceğini kanıtlar defalarca. Bunu da Weaver'ın oyunculuğu sayesinde, çok göze sokmadan, naifçe yapar. İkinci filmin sonunda küçük kızı kurtarmak için kraliçenin inine daldığında bile yüzündeki ifade, bir annenin sokakta kaybolmuş çocuğunu ararken takındığı ifadedir. Sırf o ifadesi bile Ripley'in benim gözümde genel geçer bilim-kurgu karakterlerinden ayrılmasını sağlar. O özel bir varlıktır ve o müthiş varlık bir kadındır ve kadın bedeninin üzerine dikilen tüm anlamların üzerinde yükselir. **-Faruk**



BİLİM-KURGU SİNEMASININ ANNESİ

Bu kadar annelik göndermesinin ardından bunu söylemesem olmazdı. İlk *Alien* filmindeki performansıyla Sigourney Weaver **BAFTA** ve **Saturn** adaylığı kazanmıştı. İlk filmdeki performansı ona hatırı sayılır bir şöhret kazandırmıştı ancak ikinci filmle birlikte *En İyi Kadın Oyuncu Oscar* adaylığı sadece Sigourney'ye değil, korku ve bilim-kurgu gibi "*ikinci sınıf, ucuz*" sinema türlerine duyulan saygıyı artırmıştı. Sigourney, korku türündeki bir filmle adaylık kazanan ikinci aktristi (İlki, *The Exorcist* ile Ellen Burstyn).

Alien, Sigourney Weaver gibi müthiş bir oyuncunun dünya çapında tanınmasını, onun hayat verdiği Ripley ise, türe hak ettiği saygıyı kazanmasını sağladı. Tuhaf ama güzel bir ilişki bu…

TOP 10 / BAŞKA TÜRLÜ ÇİZGİ ROMANLAR

Bu ay *Captain America: Winter Soldier*'ın da gazıyla çizgi roman alemine dalmak istemiş olabilirsiniz... Şöyle bir durum var ki, süper kahramanların ölüp geri gelmelere doyamadığı, yüzlerce sayılık, arkaplanı ayrı bir alem olan bu külliyat içinde kafanız karışabilir, bütün gazınız puf diye sönebilir. O yüzden bu ay Top 10 çizgi romana eğilsin ama pelerin ve taytlardan uzak olsun istedik. Yeşermesi muhtemelen çizgi roman aşkınız için çapa görevi görebilecek, dilimize kazandırılmış eserlerden bir derleme yaptık. **-Onur**



10



Scott Pilgrimm ve Onun Değerli Basit Yaşamı – Pegasus [2011]

Ramona Flowers adındaki rüya sevgilisi için bütün dünyayı karşısına almaya hazır olan Scott için 7 tane eski sevgiliyi alt etmek nedir ki? Konu rüyalarındaki kız olmasa müzik ve aylaklıktan başka hiç bir şey yapmayacak olan bu saf gencin öyküsü popüler kültür ve video oyunları çağında sıkışıp kalmış bir kayıp neslin anlatımını da yapıyor. Scott'ın kusursuz görünen ergen hayatı pek de hepimizin başına gelmeyen sorunlarla yıkılmaya başladığında biz de karşımızda curcunası bol bir çizgi roman buluyoruz.

9

Enki Bilal'in Nikopol Üçlemesi – Marmara Çizgi [2006]

Bu üçleme distopik bir klasik olmasının yanında bir sanatçının nasıl çizgilerin ötesine geçebildiğinin de göstergesidir. Enki Bilal'in eşsiz çizim tarzı ile anlattığı bu gelecek tasviri, sürrealist bir yaklaşım ile beraber bize mitolojiye kadar uzanan bir öykü sunuyor. Horus'un bedenini kullandığı eski suçlu Nikopol'un ölümsüzlük'den aşk'a kadar uzanan karanlık öyküsünde Bilal'in çizimleri bize o kadar tedirgin bir yol çiziyor ki, bu eseri okuduktan sonra kendinizi yıpranmış hissedeceksiniz.



8



Kara Kule – Altın Kitaplar [2010 - 2011]

En büyük eseri olarak adlandırdığı Kara Kule serisinin öncesinde Ronald Deschain'in yaşadıklarını anlatan çizgi roman serisi Stephen King'in gözetiminde hazırlanmış bir yapım. Özellikle öne çıkan noktasının Jae Lee tarafından yapılan harika çizimler ve Richard Isanove'un olağanüstü renklendirmesi olduğunu söylemek sanırım yanlış olmaz. Silahşörün Susan Delgado'ya tanışmasını ve silahlarını elde etmesini görmek için uğramanız gereken durak burası.

7

Yürüyen Ölüler – Marmara Çizgi [2009 - Devam Ediyor]

Zombi mefhumunu bir grup insanın çıtır çerez olarak kullanıldığı eğlencelik korku filmi kavramından çıkarıp, karakterlerin yaşantılarına ve geçirdikleri değişimlere, asla eskisi gibi olamayacak dünyalarına bakış açılarına odaklanan bir drama haline getiren The Walking Dead, dizisi ve oyunuyla beraber üç koldan kendimizi jiletleme isteğimizi körüklemeye devam ediyor.



6



Saga – Marmara Çizgi [2014 - Devam Ediyor]

Y The Last Man ile tanıdığımız Brian Vaughan, çocukluğundan beri tuğla üstüne tuğla koyarak inşa ettiği evreni ile son zamanlarda Image Comics'te oldukça takdir görmekte. Düşman toplumların üyeleri olan baş karakterlerin tipik imkansız aşk klişesinde bırakmayıp onları ebeveyn pozisyonuna sokarak sanatsal yaratı ve çocuk kavramını aynı noktada buluşturma amacı güden Vaughan, bunu fantezi ve bilimkurgu elementlerini beraber kullanarak yapıyor.

5

Y Son Erkek - Çizgi Düşler [2013 - Devam Ediyor]

Post-apokaliptik hikâyelerin en belirgin yanlarından biri, insanoğlunun en karanlık anlarında bile birbirini ötekileştirip gruplara ayrılarak karşısına alma eğiliminden vazgeçemediğini göstermesidir. Y Son Erkek de bu konuda bir istisna değil. Y kromozomlu canlıların yok olması ve ataerkil toplum düzeninin bir çırpıda ortadan kalkmasıyla karışan dünya düzeni Yorick Brown ve maymunu Ampersand'ın hikayesine sahne oluyor.



4



Günah Şehri - Arkabahçe Yayıncılık [2005 - 2009]

Çizgi romanlarda hem yazım hem de çizimin aynı kişi tarafından yapılması, iki farklı becerinin aynı kişilerde bulunmasının zorluğundan olsa gerek, nadir gördüğümüz bir şey. Frank Miller'ın Noir çizim tarzıyla yarattığı Sin City, polenlerinin barut, onları taşıyan arının ise bir kurşun olduğu, siyah beyaz yapraklı bir çiçek güzelliğinde çizimleri ve temasını yoğun bir şekilde okuyucuya hissettiren diyalogları ile bu azınlık sınıfın lideri olma özelliğini taşıyor.

3

Güngezgini – Çizgi Düşler [2013]

Hayat deyince aklınıza ne geliyor? Sevdiğiniz insanlar mı? Hobileriniz ve işiniz gibi uyandığınız anla tekrar yatağa döndüğünüz zaman arasına sıkıştırdığınız aktiviteler zinciri mi? Yoksa farklı yöne gidebilecek yolculuklar, hiç başınıza gelmemiş olmasını istediğiniz olaylar ya da yapmanın hiç size düşmemiş olmasını dilediğiniz seçimler mi? Bras De Olivia Domingos'un yaşamı ve *"ölümleri"* bu konudaki düşüncelerinizi şaşırtıcı bir sanatsallıkla karman çorman edebilir.



2



V For Vendetta– Arkabahçe Yayıncılık [2006]

"Devrimsel" nitelik taşıdığını söyleyebileceğimiz V For Vendetta, işlediği konularla yazarı Alan Moore'un diğer pek çok eseri gibi çizgi roman dünyasında bir kilometre taşı. İnsanlara ne düşünmeleri gerektiğini söylemeyen, ana karakterinin kimliğini bile açıklamayıp onu bir fikir haline getiren, bir nesli*(hangi nesil olduğunu biliyorsunuz siz)* Guy Fawkes maskesiyle derinden etkilemiş bir eser.

1

Sandman – Laika Yayıncılık [2012 – Devam Ediyor]

"Sadece bir rüyaymış" diyip geçemeyeceğiniz düşler ve kâbuslarla dolu, tanrıların kendilerine bir zamanlar inananlar tarafından unutulduğu, ölümsüz bir varlığın gücünü aşktan aldığı, günü geldiğinde cehennemin kaderini belirlediği ve bazen ufacık bir çocuğun hayal dünyasının bütün bunlardan daha önemli olduğu büyülü bir evren. Zaman, mekân ve karakterlerce sınırlanamayan, mitoloji okyanusunda kendine has rotalar çizen harika bir hikâye. Ve bütün bu sözlerin, tanımlarken hakkını veremediği bir çizgi roman. Ondan da ötesi...









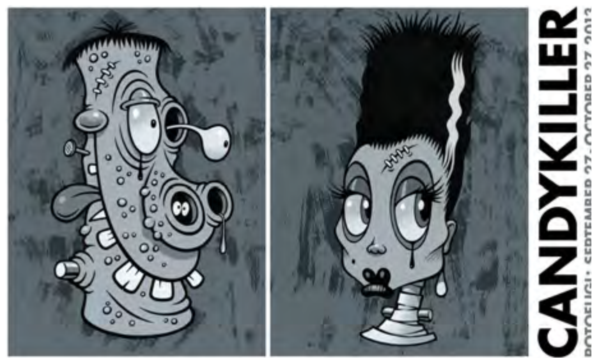
BRIAN TAYLOR AKA. CANDYKILLER

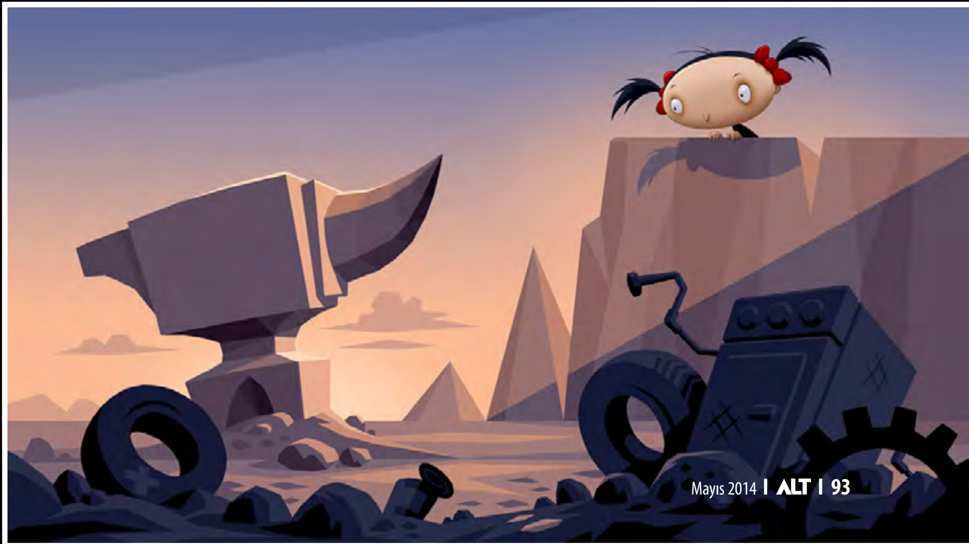
DİJİTALİN MÜTEVAZI İSKOÇ'U

Bir röportajında hedeflerinin ve onu mutlu edenlerin çok basit şeyler olduğundan dem vuruyor İskoç sanatçı Brian Taylor. Sevdiği işi yaparken, kimsenin pek karışmadığı bir mütevazı hayatı varsa da onun için her şeyin yeterli olduğunu söylüyor, evindeki stüdyosunda çalışırken. Kusura bakmasın, kıskanç insanlarızdır ve kendisini avlayarak biraz rahatsız edeceğiz.

Onun işlerinde çocukluk imajları fazlasıyla var. Orta yaşlı hallerimizde zar zor hatırladığımız birçok imaj onun eserlerine hayat veriyor aslında. Özellikle eski tip çizgi filmlerin görsel dili ve anlatımının etkisi her türlü eserinde kendini hissetiriyor. *B-movie, ucuz romanlar, eski tip fanzinler, bilim kurgu eserleri, pop-art, dövme kültürü ve yer altında kalmış tüm akımlar* onun dijital sanatına bir fırça darbesi vurmadan geçmiyor. Çizim yeteneği bir yana son dijital rötuşlarından sonra eserleri bambaşka bir hal alıyor. Kalem ile dijital teknoloji arasında kurduğu denge onu birçok yeni nesil sanatçıdan ayıran özelliklerin başında geliyor. Etkilendiği akımlara olan hakimiyeti ise eserlerindeki entellektüel seviyenin temelini oluşturmuş durumda. Bakıp geçebileceğeniz dijital tablolar yerine, bir kimliği olan, tanımak ve keşfetmek isteyeceğiniz marka eserler üretiyor. Benzer kültürel birikime ve zevke sahip insanlar olarak onun eserlerine baktıkça herkesden daha fazla etkilenmemek elde değil.

Bir ihtimal kendisine *Kickstarter* sayfalarında denk gelmiş olabilirsiniz. **Adam Kline** ile birlikte yayınlamak istedikleri *Lucy and the Anvil* isimli resimli öykü kitabı için bağış topladıkları bir dönem vardı. Yine Adam Kline ile birlikte daha önce yayınladıkları *Escape From Hat* isimli kitap olsun, **Candykiller** markası adına yarattığı t-shirt, rozet, çanta, oyuncak, kült bilim kurgu filmlerinin afiş yorumlamaları v.b. materyaller olsun kendi işini kendi yöntemleri ile yapmayı seven ve bunu bir marka haline getiren bir yetenek kendisi. Dijital sanatın büyük abilerinden de olsa çocukluğunu unutmayan bize de hatırlatan güzel bir abi Brian Taylor.
-Pozan





CARL SAGAN

MİLYARLARCA YILDIZA MİLYARLARCA NÖRON

Bazen öyle yazılar oluyor ki hakkını verecek bir başlangıç bulmak için uzun uzun ekranın boş, beyaz sayfasına bakıp kalıyorum. Özellikle saygı duyduğum biri hakkında yazacaksam parmağımdan dökülen her kelimenin o kişinin anısına yakışır olması için kendi kendimi yiyip bitiriyorum. Şu anki ruh hâlim aynı bu renkte ve eğer *"Kimden bahsediyorsun?"* derseniz bana hak vereceğinizi biliyorum. Bahsettiğim kişiyi önemli yapan sadece bilime sağladığı önemli katkılar değil, aynı zamanda çok alçakgönüllü bir insan olması, hatta televizyon ekranlarından milyonlarca insanın öğretmeni olmuş olması. Carl Sagan'dan bahsediyorum. Yaşı yetenler (*ben zorlukla hatırlıyorum*) **Cosmos** adlı uzay belgeselinden, yetmeyenlerin ise arasında bilimkurgu kitap kurtları varsa yazdığı kitaplardan onu hatırlayabilirler (*Misal: Mesaj*). Her zaman güler yüzünü koruyan bu bilge adamın anısına, hayatına ve yaptığı önemli işlere uzanan, tarihte kısa bir yolculuğa çıkmaya ne dersiniz?

Cosmos adlı belgeselin adını şu sıralar sıklıkla duyduğunuza eminim. Pluton'un gezegen sınıfından düşürülmesi ile adını duyuran, müthiş sempatik ve muhteşem bir retorik kabiliyetine sahip **Neil deGrasse Tyson**'ın sunduğu yeni Cosmos'u her Pazar merakla bekler hâle geldik. İlk bölümünü izleyenler zaten bileceklerdir ama bugünlerde izlediğimiz Cosmos eski belgeselin yeniden çekilen hali. Şanslı zamanlarda yaşıyoruz çünkü günümüzde birçok bilim insanı bilimi halka yaymak için seferber olmuş durumda. İnternet sayesinde ise bu bilgilere ulaşmamız artık çok kolay. **Richard Dawkins**'ten **Lawrance Krauss**'a, ve hatta **Ken Miller**'a kadar (*ilk ikisi ateist iken diğeri Katolik ama üçü de süper bilimadamıdır*) insanlar konferanslarda bilimi senin benim gibi insanlara anlatmaya çalışıyor ve saygı görüyor. Ama bundan yıllar önce durum aynı değildi. Çünkü Carl Sagan, zamanında hazırladığı Cosmos yüzünden kendini Kaf Dağı'nda zanneden akademik çevreler tarafından küçük görülmüştü ve kariyerinde yükselirken kendisine türlü zorluk çıkarılmıştı. Belki kıskançlıktı bu, bilemiyorum ama sırf bu yüzden bile Sagan'ın bize yakın olmak için akademik kariyerini riske atmış olması ne denli saygı duyulası bir insan olduğunun en büyük göstergesi. Kısacası bilimi popülerleştirmenin bayrağını taşıyan ilk önderi bir sonraki sayfalardaki kutucuklarda detaylı olarak anlatmaya çalışacağım.

Yüzünden gülümsemesi eksik olmayan, bu büyük yürekli ve zeki adam 1996 yılında yakın arkadaşı **Isaac Asimov**'un ardından kemik iliği kanserine yenik düşerek son nefesini verdi. Ölürken tek endişesi eşini bir daha göremeyeceğini bilmesiydi. Dolu dolu bir hayat yaşadı, birçok öğrenci yetiştirdi ve birçoğuna da örnek oldu ki bunlardan biri de yeni Cosmos'u sunan Neil deGrasse Tyson'dı. Bugün bilimin popüler olmasında parıltısıyla kuzey yıldızı gibi bir etki yapan bu önemli insana ne kadar teşekkür etsek azdır... **-Nurettin**







SOĞUK SAVAŞ DÖNEMİ VE NÜKLEER KARŞITLIĞI

Sagan yakaladığı şöhreti kullanarak daha küresel başarılara imza atmak istedi. Bulunduğu dönem ABD Başkanı Reagan'ın "*Yıldız Savaşları*" dediği Sovyet Rusya ile gergin geçen nükleer Soğuk Savaş dönemleriydi. Sagan bütün ününü nükleer silahlanmanın dünya için doğuracağı kötü sonuçları anlatmak üzerine yatırdı, hem Rusya'da hem de Amerika'da. İşin ilginç yanı belden aşağı vuruş Rusya yerine nükleer silahlanma taraftarı Amerikan hükümetinin bir kanadından gelerek Sagan hakkında karşı kampanya yürütmeye kadar gitti. Bu dönem uğraşları o derece zamanını alıyordu ki **NASA**'nın *Galileo* projesine yeterli ilgiyi gösteremediği için takımından özür dilemek zorunda kaldı. Çalışma arkadaşları ise Soğuk Savaş tehdidinin Jüpiter'in aylarının araştırılmasından daha önemli olduğunu söyleyerek Sagan'a destek verdi. Reagen'ın NASA fonunu kısması ile Sagan iki ülkenin beraber uzay çalışmaları yürütebileceğini düşünerek Moskova'da uzay çalışmalarına yardımcı dahi oldu. Sovyetlerin dağılmasından sonra o dönem iki ülkenin beraber çalışma imkânı yok olmuş olsa da bugün Rusya ve Amerika uzay çalışmalarında ortaklaşa yardımlaşıyorsa bunda Sagan'ın katkısı var diyebiliriz.



BÜYÜK AŞKI: ŞÜPHE

Bilimi hayatının merkezine koymasına rağmen ne bir ateistti, ne de dini toplumsal hayattan dışlamaya çalışıyordu. Düşünce yapısına bakarsanız agnostizm ve panteizm arasında gidip geldiğini rahatlıkla görebilirsiniz, ama tartışma götürmez olan şey şüpheci olduğu idi. Sagan'ın halen saygı duyulan biri olmasının en önemli sebeplerinden biri mütevazılık ve azim dengesini başarılı şekilde kurmasıydı. Öğrencilerin sorularını cevaplamaktan asla çekinmez ve soru soranın aptal gibi hissetmesine neden olmazdı. Öğretmeyi sevmesi, retorik kabiliyeti ve öğrencilerinin ona hayran olması ile popülaritesi hızla arttı. Boş zamanı için hobi edinmiyor, tüm zamanını bilime ayırıyordu, sırf bu yüzden ilk iki evliliği başarısız oldu. Zeki yaşam formlarının evrendeki yeri üzerine **National Geographic** aracılığı ile ekranlarda gözükmesi ile de televizyon yolculuğunun ilk adımlarını attı.



COSMOS BAŞLIYOR!

İlk önemli başarısı **Venüs** hakkında oldu. O zamana kadar Venüs'ün ikliminin daha çok dünyanınkine benzediğine inanılıyordu fakat radyo astronomi sayesinde gezegenin ikliminin çok sıcak olduğu anlaşılmıştı. Carl Sagan'ın o dönem yaptığı çalışmalar Venüs'ün atmosferi hakkında bugün bilinen bilgilerin çoğunu halen içermekte. Başarılarının ardından Sagan bilimi halka yaymak adına Cosmos'un çekimlerine girişti, bir çok çalışmasını iptal etti, onun öğrencisi olacak kişiler başka öğretmenler seçmek zorunda kaldı. Akademik açıdan bazı pürüzler yaşamasına rağmen **1980** yılında Cosmos'un ilk bölümü yayınlandı ve müthiş bir ilgi gördü. Belgesel birçok ülkede yayınlanarak 400 milyon izleyiciye ulaştı. Elbette Türkiye'de de yayınlandı ama TRT, evrim ile ilgili bölümlerinde insanının maymundan (*primattan*) evrimleştiğini gösteren sahneleri makaslamayı ihmal etmedi. Böylece Carl Sagan aniden bilimin şovmeni ve hatta pazarlayıcısı olarak anılmaya başlandı. Halka sadece bilimi anlatmıyor, detaya girerek nelerin "*neden*" oluştuğunu da açıklıyordu.



ASTROFİZİK VE EKSOBİYOLOJİ ÜZERİNE DÜŞÜNCELERİ

Carl Sagan özellikle dünya dışı varlıklar üzerine çalışıyordu. **SETI** projesinin kurucularından biri olmasının yanı sıra medeniyetimize dair bilgilerle uzaya gönderilen **Piooner Plağı** ve Voyager'ın **Altın Kaydı**'nın içeriğini hazırlamıştı. NASA'nın *Mariner 2, Mariner 9, Viking, Voyager* ve *Galileo* uzay çalışmalarına da katkıda bulundu. Sadece kendi galaksimiz olan Samanyolu'nda iki milyon kadar uygarlık olduğunu öngörmesine rağmen **UFO** konusuna şüpheci yaklaşıyordu (aynı deGrasse Tyson gibi). Dünyadışı varlıkların gezegenimizi ziyaret edip etmediği üzerine birçok araştırma ekibine girmiş olmasına rağmen son kararı olabilecek düşünceleri gezegenler arası seyahat olasılığının çok düşük olduğu üzerineydi. Ama şunu da eklemeden edemiyordu; "*Soğuk Savaş döneminde hükümetlerin halktan gizlediği bilgiler olabilir, saklanıyorsa açıklanmalı.*"

GOYUN MODELLİYORUZ



Sevgili Goyun, bugüne kadar seninle birçok maceraya girdik. Bir oyunu birlikte oynadığımız da oldu, senin oyununu yapmaya çalıştığımız da... Duvarlara stencilini boyadık, dergi sayfalarında fikrini aldık. Daha birkaç ay önce kilden kocaman bir figürünü bile yaptık! Sıra geldi modellemeye... Dostumuz **Cem Tezcan**, 3D modelini ve görselleştirme aşamalarını (buna render aşamaları da diyoruz) bir bir anlattı. Artık etin budun da olduğuna göre.... ne yapsak? Yesek mi artık seni? (Şaka be!)

İHTİYACIMIZ OLANLAR



1 Yazılım

İhtiyaçlarımızın başında tabii ki bir 3D yazılımı geliyor. Bu yazılımlardan popüler olan birkaç tanesini 3D Studio Max, Blender, Cinema 4D, Lightwave 3D, Maya ve Modo olarak özetleyebiliriz. CG yazılımlarının birbirleri arasında küçük artıları ve eksileri olsa da, aslında hepsi birbirine çok yakın çalışma prensipleri ile sonuç vermektedir. Bu yüzden en iyi program, arayüzüne en hakim olduğunuz programdır ve satın almadan önce mutlaka demo versiyonları üzerinden hepsi ile alakadar olmanızda fayda var çünkü markalar arasında küçük bir servete mâl olabilenleri de var.



2 Donanım

3D tasarım alanında donanım alt sınırı tamamen yapacağınız çalışmaların kompleksliğine göre belirlenmektedir. Bundan 5 yıl önce 500.000 poligondan fazlasını ev bilgisayarları ile render'lamak birkaç gün alıyorken, şu an bu sayfalarda gördüğünüz sahneler birkaç saatte render'lanmış olmasına rağmen 60 milyona yakın poligondan oluşmaktadır. Basitçe, donanımsal açıdan hangi bileşen ne yönde gerekli, açıklamak istiyorum:

CPU: 3D tasarımda Render aşamasının ne kadar zaman alacağını birinci elden etkileyen donanım bileşenidir. CPU işlem kapasitesi açısından ne kadar güçlü ise, o kadar hızlı sonuç alırsınız.

RAM: Oluşturduğunuz geometrinin kompleksliği (poligon sayısı), sahne ışıklandırma şeklinizdeki parametre tanımları (fotonların kaç kez sekeceği, anti aliasing ve sample değerleri vb.) Render aşamasında Memory'nin ne kadar dolacağını belirlemektedir. Çünkü render aşamasında her şeyin cache'lenmesi gerekiyor. RAM'iniz sahnenize ve parametrelerine göre yetersizse, bir koltuğa iki karpuz sığmadığında birini yerde yuvarlayarak götürmeniz gerekecek, bu da sizi yavaşlatacaktır. Ne saçmalıyorum? İşletim sistemleri RAM dolduğunda fiziksel disk üzerinden veri depolama ve bu verileri diskten işlemciye çağırma davranışları sergilemektedir. RAM'iniz dolduğunda ondan kat kat yavaş olan harddiskiniz ile işlemcinizi baş başa bırakmış olursunuz. Bu da işlemcinizin diskten gelen bilgiyi beklemesi ile %100'den yaklaşık %5'e düşen potansiyel ile çalışmasına ve Render sonucunu 20 kat geç almanıza sebep olur. Eksponansiyel (üstel) etkiler ile bu süreç katlanıp Sonsuz Render Süresi beklemenize de sebep olabilir. Bu durumla karşılaştığınızda çözüm mecburen Kill 'em All, yani Reset olacaktır.

GPU: Ekran kartlarının görevi temelde, kullandığınız yazılımın arayüzünde modelleme yaparken evirip çevirme, OpenGL ön izleme ve genel yazılım kullanım deneyimi sırasındaki akışkanlığı sağlamaktır. Ayrıca artık birçok yeni 3D yazılımı GPU'nun performanslı işlemcilerini de render'lama sürecinde destek olarak kullanmaktadır. İyi ekran kartı, iyi yardımcı anlamına gelebilir ama mutlaka kullanacağınız yazılımın GPU modeliniz ile uyumlu olup olmadığını kontrol etmelisiniz.

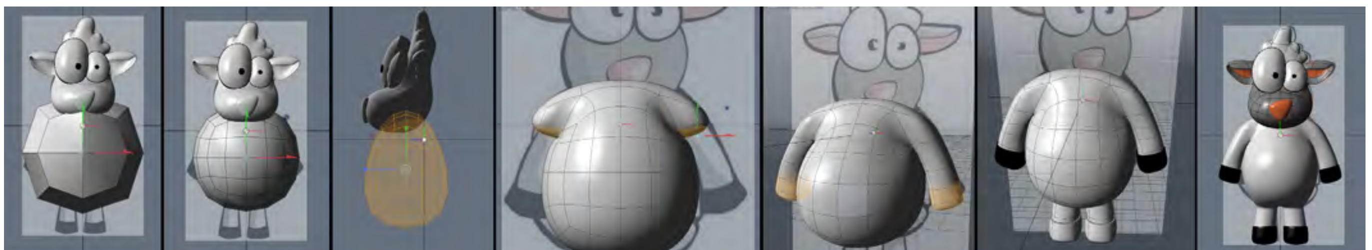
BAŞLIYORUZ!

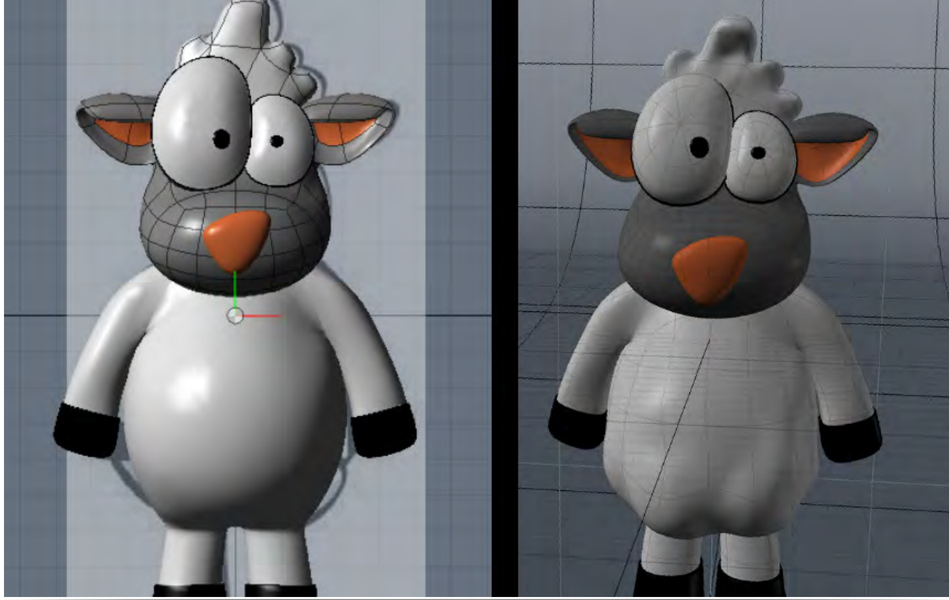
Modelleme teknikleri tasarım ve modelleme amacınız doğrultusunda yazılımdan yazılıma değişebilmektedir. Poligon modelleme teknikleri daha çok görsel tasarıma hitap ederken, katı modelleme teknikleri daha endüstriyel, fabrikasyon çalışmalar ve projeler için kullanılmaktadır. Biz bu çalışmada Poligon modelleme yöntemlerinden biri olan Modo'ya özel subdivision modelleme tekniğini kullanacağız. Bu yöntem, oluşturduğunuz poligonları otomatik olarak sizin belirleyeceğiniz ağırlıklandırma değerleri ile yumuşatarak, genellikle (favorim olan) organik modellemede kullanılmaktadır.

1 Referansı yerleştirip kafa kısmı ile başlıyoruz. Kullandığınız yazılım mutlaka ilkel (primitive) objelere (Küp, küre, prizmalar vb.) sahiptir. Hedeflediğiniz geometriye en yakın hazır objeleri kullanmaktan çekinmeyin. Takiben bunları modelleme araçları ile deforme ederek istediğiniz sonuca ulaşmaya çalışın.



2 Gövde için de benzer yöntemleri izleyebiliriz. Burada extrude aracı ile kolları oluşturdum. Gövdenin genel şekli oluştuktan sonra kollar ve ayaklardaki toynak kısımlarını modelledim. Bu noktadan sonra modelin siyah, beyaz ve gri kısımları için material ataması gerçekleştirdim. Bakıldığında model geometrisinin bu aşamadan sonra kabaca hazır olduğunu görebilirsiniz.

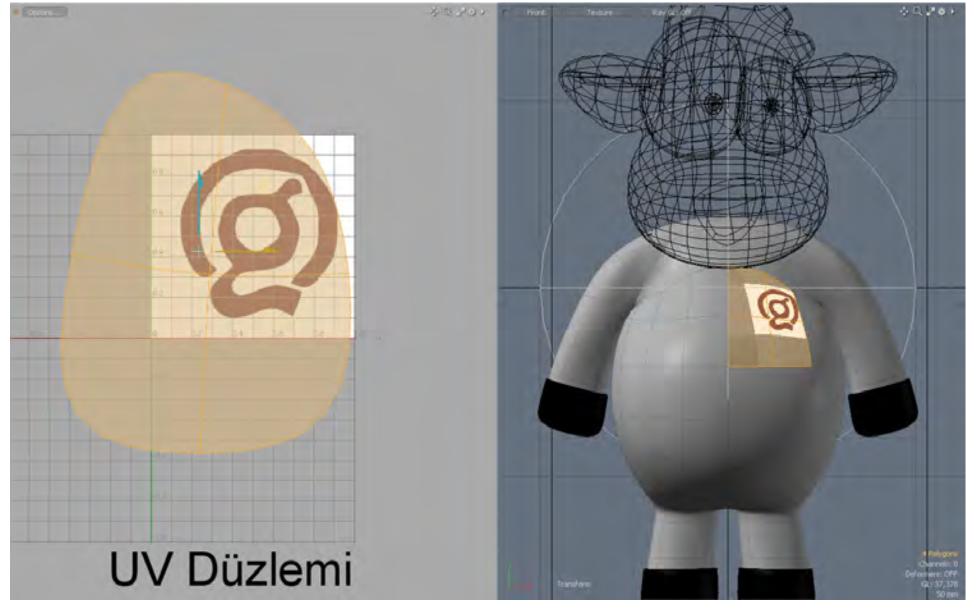


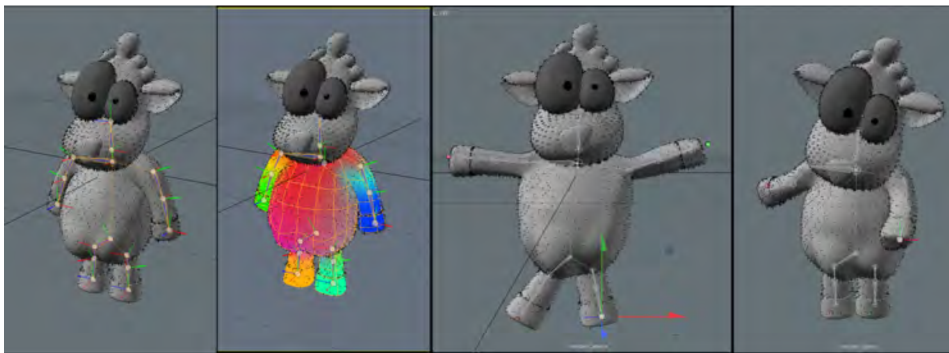




3 Kaba geometri tamamlandıktan sonra modelin karın kısmında bazı düzensiz yumrular yapmak gerekiyordu. Bunun için en kolay araç tabii ki yontma (sculpt) araçlarıdır. Bu araçları kullanarak kaba hatları tamamlanmış modeliniz üzerinde imleci gezdirerek kabartılar ve göçükler oluşturabilirsiniz.

4 Model üzerine Oyungezer logosu yerleştirmek için Kaplama (Mapping) çalışması yapmamız gerekiyor. Kaplamalar modelde belirlediğiniz belirli poligonları 2 boyutlu UV düzlemine açıp, üzerine herhangi bir 2D image dosyasını yerleştirmeniz ile gerçekleşiyor. Burada OG logosunu modelin sol üst göğüs kısmındaki poligonların üzerine renk (dissfuse) kanalı üzerinden uyguladım.





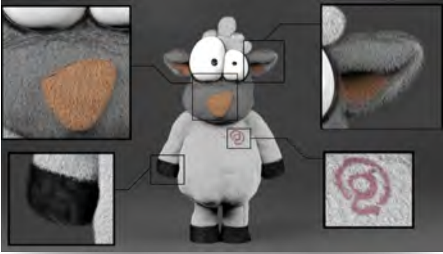
Goyun'u pozlamak istediğinizde, uzuvları tek tek seçmeniz gerekiyor. Tabii uzuvların hareket sınırlarını belirlerseniz, belirli bir açıdan ve uzunluktan öteye gidemezler. İpin ucunu serbest bırakırsanız sonu hoş olmayan pozisyonlara kadar çekilme şansları var. Ben mümkün olduğunca kontrollü gitmeyi seçtim. Burada pozlardan bir kısmını görebilirsiniz ama yan sayfada çeşit çeşit pozu gözlemleme şansınız var.

5 Karakter modellerinizi Rigleyerek pozlamanız mümkün. Goyun'un da bir iskelete ihtiyacı var. İskelet sistemini eklemler ve uzuvlar yerleştirerek tanımladıktan sonra modelin bu iskelete nasıl bağlanacağını belirlemeniz gerekiyor. Tamamen katı olarak mı yapışacak (Pinokyo gibi), deformasyona izin var mı, veya ne kadar var, bunları tanımlamanız gerekiyor. Ben bu çalışmada sadece kafa kısmını sabit tanımlayıp, gövde ve uzuvları deforme olabilecek şekilde iskelete bağladım. Bu aşamadan sonra Goyun birçok poza uyum sağladı.



6

Son olarak ve kendime hakim olamayarak Goyun modeline bir peluş formu kazandırmak istedim. Modeli kaplamadan önce yaptığım son şey model üzerinde bazı deformasyonlar yaratmaktı. Bu deformasyonları, eciş bücüş, rasgele bir geometri oluşturmak amacıyla Displacement Map uygulayarak sağladım. Neden böyle bir şey yaptığıma gelince... Yaşadığımız fiziksel dünyada fabrikasyon ürünler dışında çok az şey kusursuz "düzgünlüğe" sahiptir. Bir otomobil veya bir uçak çok kusursuz bir simetriye, kıvrımlara ve doğrusallığa sahip olabilir fakat bir ağaçtan, elmadan veya ayakta duran bir insandan aynı kusursuz duruşu bekleyemezsiniz. Yüzümüzün bile detaylı bakıldığında sağ ve sol kısmının simetrik olmadığı aşikârdır. CG endüstrisinde en önemli kriterlerden biri, sahneye bir rasgelelik, benzersizlik veya sıradışılık katmaktır. Ben buna "küsuratlı at ki, inandırıcı olsun" yaklaşımı diyorum. Gerçekçi bir sonuç elde etmek istiyorsanız mutlaka sahnenizi izleyecek kişilerin aklına bir "acaba?" sorusu düşürecek detaylar eklemeniz gerekiyor.



7

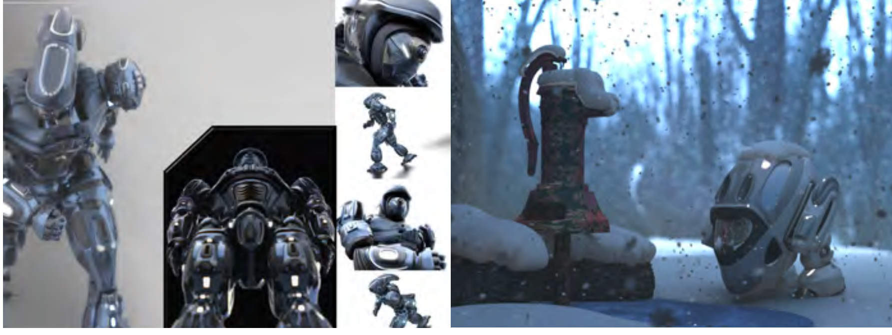
Peluş oyuncakların en tipik özelliği tabii ki üzerlerindeki fiber yünlerdir. Bunu elde etmek için modele Hair & Fur materyali uyguladım. Saç ve fiber gibi öğeler, tekrar eden mikro yapılar oldukları için bunları "modellemek" insanın kendisine ve bilgisayar donanımına yapacağı bir çeşit işkence olarak sonuçlanabilir. Bu yüzden -örneğin- saç modellemez, hair & fur materyalleri kullanırız. Bu materyal model üzerine serilecek fiberlerin sıklık, boy, eğim, kalınlık, uçlarının sivriliği, karmaşıklığı, kıvırcıklığı gibi bir çok parametreyi kontrol etme şansı veriyor.



8

Modelimiz artık hazır. Karakteri sunmak için bir sahne oluşturmamız gerekiyor. Sahne oluşturmak, karakter modellemek kadar uzun ve uğraşlı bir iştir. Öncelikle sahnedeki diğer modelleri hazırlarsınız, yine gerekli olan yerlerde kaplamalarınızı kullanırsınız, materyallendirirsiniz. Sonra sahneyi aydınlatmak için bir ışık konfigürasyonu oluşturursunuz. GI veya Direkt ışıklandırma tercihlerinizi yaparsınız. Kameralarınızı ayarlar, karelerin açılarını belirlersiniz. Son olarak da render tuşuna basarsınız. Goyun modelini sergilemek için kullandığım birinci sahnede çimenli bir ortam ve çitlerin olduğu bir set hazırladım. İkinci sahnede ise modeli, daha eski çalışmalarımdan birinde modellediğim çalışma odama yerleştirdim. Çimenli ortamda pastel tonlar üzerinden renk düzenlemesi yaparken, çalışma masamın olduğu sahnede daha fotorealistik sonuç almak istedim.





Umarım çalışma akışı ve sonuçlar hoşunuza gitmiştir. Birçok kişi için oyunlar, cinematic'ler ve artwork'lerde gördüğümüz model ve CG çalışmalarının aşağı yukarı nasıl oluşturulduğu konusunda bir soru işareti varsa da, artık yok olduğunu düşünüyorum. Tabii burada bahsettiklerim; akışkanlar, patlamalar, partiküller, simülasyonlar, hareket animasyonları, özel efektler, kamera eşleştirme sistemleri, render motorları ve daha bir çok ansiklopedik detaya sahip bu sektöre sadece başlangıç niteliği taşımaktadır.



CEM TEZCAN KİMDİR?

Hacettepe Üniversitesi İstatistik Bölümü'nden lisans ve yüksek lisans derecesiyle mezun. Hobi amaçlı başladığı 3D modelleme çalışmalarına mesleki olarak endüstriyel tasarımcı ve iş analisti kimliğiyle devam ediyor. Özellikle organik ve mekanik karakter modellemeye karşı ilgisi yüksek. Fotoğrafçılık ile ilgili birikimlerini render süreci ile harmanlayarak daha gerçekçi sonuçlar elde etmek için sürekli çalışmalar yapıyor.
Cem Tezcan'a ait 3D çalışmaları görmek için kişisel blogunu ziyaret edebilirsiniz: **http://www.blockmind.net**



3D GOYUN BASTIK

Eh bu kadar modelleyip Goyun'u hayata geçirmemek olmazdı. Biz de hem Goyun'a hayat verelim hem de Makerbot Replicator 2'yi inceleyelim istedik. Goyun'u yaklaşık 6 saat gibi bir sürede basmayı başardı kendisi. Tabii 3D yazıcılar henüz öyle çok renkli baskılar yapamıyor. İki renkli baskı yapan modeller var ama onlar da sıkıntılı. O yüzden en iyisi tek renk basıp, bizzat kendiniz boyayın.

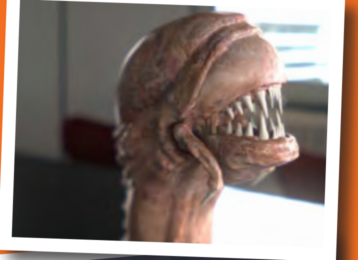
İşin maliyet kısmına değinecek olursak, Makerbot Replicator 2'nin fiyatı 3500$ + KDV. Kullanılan hammaddenin 1kg fiyatı ise 60-100$ arasında değişiyor. Yani ilk maliyetine katlanırsanız gerisi pek korkutmuyor. Eğer 3D yazıcıya o kadar para vermem diyorsanız, yaptığınız modelleri 3D çıktı almanız da mümkün. Mesela bizim 3D Goyun'umuz yaklaşık 370TL + KDV civarına geldi. Yani beşinci boyutta sakladığınız bir hayalinizi üç boyutlu hale getirmek artık o kadar da pahalı sayılmaz.

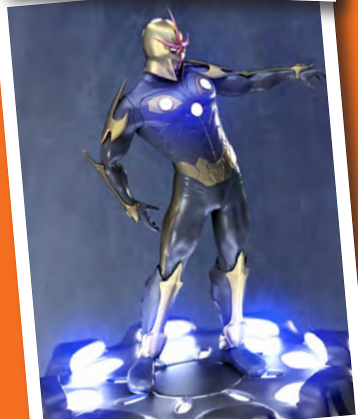
CEM'İN DİĞER ŞAHANELERİ













SNOWPIERCER

NEREYE GİDER BU KATAR?

Kıyamet sonrası senaryolarını hep sevmişimdir. İnsanın insanlıktan çıkma hâlleri, varlığımızın nedenlerini sorgulama gerekliliğimiz ve insan türü olarak dünyada aslında nerede durduğumuza ilişkin soruları, genelde kasvetli bir bakış açısıyla işlerler ve yaratılan dünya tasviri de genelde acımasızdır. Son dönemde bu tarz pek çok film gördük ve pek çoğunu da Hollywood'un samimiyetsiz, aksiyon soslu kalıplarının dışına çıkamayarak unutuldu gitti.

Hemen müjdeyi verelim *Snowpiercer* bu kervanın bir üyesi değil. Çıta olarak çok yukarılarda olmasa da, oyunculukların kalitesi, kurduğu ilginç distopya ve sekmeyen temposu ile en az iki kere izlenmeyi hak eden bir film.

The Host, Mother gibi güçlü ve belli bir kalitesi olan filmlerden hatırlayacağınız Güney Kore'li yönetmen **Joon-ho Bong** bu sefer daha büyük bir bütçe ve uluslararası *'çılgın'* bir kadroyu da yanına alarak yine sağlam bir işe imza atmış. Kadroda kimler yok ki; nam-ı diğer Captain America **Chris Evans**, her rolün insanı **Tilda Swinton**, emektar **John Hurt** ve çok daha fazlası.

Film, insanların küresel ısınmayı azaltmak amacıyla atmosfere karıştırdıkları bir gazın fazla etki göstermesi ve dünyayı bir buzul çağına sürüklemesinin sonrasında geçiyor. Kalan dünya nüfusu, tüm yerküreyi biteviye dolanan fütüristik bir trene sığınmıştır. Tren insan ırkının son kalesi, varlığının son kanıtıdır. Tam bir mikrokozmos olan bu trende fakirler arka vagonlarda neredeyse köle hayatı yaşarken, zenginler ön vagonlarda sefahat hayatlarına devam etmektedirler. Elbette askeri bir faşist düzen hüküm sürmekte, başkaldıran anında cezalandırılmaktadır. Chris Evans'ın beklemediğim derecede iyi oynadığı Curtis, odağımızdaki karakter. Onun başlattığı isyan, akabinde trenin içinde bir çeşit mitik yolculuğa dönüşüyor. Film her yeni hamlesinde sizi şaşırtarak, ürküterek ve sözünü hiç sakınmayarak nihai sona doğru ilerliyor.



Snowpiercer sürekli dar alanlarda geçmesi itibari ile başlarda hafifçe bunaltıcı bir havaya sahip, ama isyanın başlamasından sonra trenin başlarına ilerlendikçe bu hava dağılıyor ve çok başarılı çekilmiş çeşitli aksiyon sekansları da (*ki oldukça kanlılar*) ilginizi hep canlı tutuyor. Ama bu aksiyonlar olmasa bile kurduğu minidünyanın inanılırlığı ve üstüne kafa yorduğu sorular sayesinde de rahatlıkla akıyor film. Zaten sonlara doğru özellikle Curtis'in geçmişini anlattığı sahnede yüreğiniz burkuluyor. İnsan olmak içerisinde böyle hâller de var diyor, kendiniz onun yerinde olsaydınız ne yapardınız diye düşünüyorsunuz. Sınıflar arası çatışmalar, devrimlerin bedeli, ezilenlerin mücadelesinin liderler yüzünden zamanla yaşadığı dejenerasyon, insanlığın günümüzdeki hâline eleştiriler de filmde yerini bulmuş.

Snowpiercer sağlam olmuş arkadaşlar. Kasvetli, gerçekçi ve gayet de iyi bir finali olan yapımın verdiği en büyük mesaj da şu belki; biz insanlar olarak, ne kadar zarar verirsek verelim yine de doğanın bir parçasıyız ve onunla uzlaşmaya mecburuz. Onun tarafında olmazsak da bertaraf oluruz. Zira biz insanların tarafı pek de tekin bir yer değil. **–Eren E.**

EDİTÖRÜN NOTU

Orjinal bir fikri, güzel detaylarla işleyen sarsıcı bir kıyamet sonrası filmi. Sert ve etkileyici.

★★★★☆

DÜNYA MI? YEDİK ONU BİZ!

Mad-Max Trilogy



Gencecik bir **Mel Gibson**'ın oynadığı, zamanında çok ses getiren seri, kendi halinde bir polis olan Max'in ailesinin öldürülmesinin ardından çıktığı intikam yolculuğunu anlatır. Onun insanlığı kayboldukça dünya da delirir ve artık çok azalmış kaynaklar üzerine vahşi bir hayatta kalma mücadelesi başlar. Türün klasiklerinden.

I Am Legend



Will Smith'in her anlamda tek başına sürüklediği bu filmde dünya nüfusunun neredeyse tamamı bir ilaç yüzünden yok olmuştur. Kalanlar ise zombileşerek etrafa dehşet saçarlar. Kahramanımız ise bu kasvetli gelecekte hastalığa bir çare aramaktadır. Film çarpıcı görselleri ve Smith'in performansıyla övgü toplamıştı.

The Road



İşte bu sefer dünya tam anlamıyla nalları dikmiş, medeniyet çökmüş, yamyamlık alışılageldik bir yaşam tarzı olmuştur. Bu kaotik ortamda bir baba ile oğulun yolculuklarını izleriz. Viggo Mortensen'in döktürdüğü film, gerçekçi ve sert yapısıyla umutsuzluk ve deliliğin sınırlarında geziniyordu.

THE SECRET LIFE OF WALTER MITTY



Walter Mitty'nin modern Amerikan edebiyatında sıkça tekrarlanan "*hayal dünyasında yaşayan erkeklere*" verilen bir isim olduğunu biliyor muydunuz? 1939'da **The New Yorker** dergisinde yayınlanan kısa bir hikâyede ortaya çıkan bu karakter, o zamandan bu zamana çeşitli eserlerde ve hatta askeri yazışmalarda bile kullanılan bir terim haline gelmiş. Modern ve sıkışık hayatın, erkeğin cesur, dobra, yollar açan ve inandığı şekilde yaşayan bir varlıktan, masa başına sıkışmış, sevdiği kadına açılmaktan korkan ve hayatı basit, anlamsız günlük işler peşinde ve kıt bir maaş peşinde geçen bir varlığa dönüşmesinin sonucunu anlatıyor bu karakter. Gerçek hayatta yaşayamadığı maceraları gayet renkli hayal dünyasında yaşıyor. Kapanmanın ve hayatına bir web sitesi olarak devam etmenin arifesindeki **Life** dergisi çalışanı **Ben Stiller** işte bize tam da bu karakteri resmediyor kendi yönettiği filminde. Derginin son kapağı için kullanılması gereken negatifin kayıp olduğunu gören Walter bu pozu bulmak adına hayallerini kurduğu tüm maceralara gerçekten yelken açmaya karar veriyor bir anda. Ben Stiller'ı, nedendir bilinmez, pek sevmem. Ama kendim de hayal dünyası "*biraz fazlaca*" geniş bir erkek olduğumdan mıdır bilinmez, bu filmini çok sevdim. İnsanın içini ısıtan ve yaşam sevinci veren bu filmi bütün Walter Mitty'ler hayal dünyasından bir anlık sıyrılıp izlemeli diye düşünüyorum. **-Sinan**

EDİTÖRÜN NOTU

Kalp ağrısına bire bir :)



INSIDE LLEWYN DAVIS

Gel de anlat böylesi bir **Coen** filmini… Her şey satır arasında, her şey sizinle ilgili… Geçenlerde bir makaleye denk geldim "*sevdiğiniz şeyi yapıyorsunuz ama açlıktan nefesiniz kokuyor rerörö*" şeklinde… Aşağı yukarı böyle bir hikâye bu… Llewyn Davis'in içsel ve biraz da dışsal yolculuğu, sizi Blues folk müziğin mistik dehlizlerinde kaybediyor. Blues'un nasıl da hayat okulunda öğrenildiği, hayatın şamar atmaktan hiç bıkmadığı, yine de tutkunun peşinden gidildiğinde o şamarların da paşalar gibi yendiğine dair bir güzelleme bu. Filmin güzellediği bir başka şeyse bir kaybeden hikâyesinin asla Coenler kadar iyi çekilemeyeceğidir. Eğer gamsız hayatınız, mideniz, cinsel organınız ve yastığınız arasında geçiyorsa bu filmle yollarınız muhtemelen pek bir şey hissetmeden ayrılacaksınız. Geri kalanlar ve bizatihi Coen severler, biz birkaç kere daha seyrederiz Llewyn'in garip filtreli hikâyesini… **-Faruk**

EDİTÖRÜN NOTU

Kedi de seviyorsunuzdur şimdi siz... İzleyin!



47 RONIN

Japon kültürünü işleyen Amerikan filmleri hep inceden eksik olur. Başrol oyuncusu sırıtır, detaylar özensizdir veya Batılı aksiyon, Doğunun özündeki ağırbaşlılığını ezer. *47 Ronin* bu tuzakların hiçbirine düşmeyen, uyarlandığı efsaneyi fantastik yapısından ayırmayan, orijinaline hayli sadık bir uyarlama. Film efendisiz kalan gururlu samurayların, efendilerinin uğradığı haksızlığa karşı çıkmalarını ve Lord Kira'dan öç almalarını anlatıyor. Japon sinemasında çokça işlenen, tarihsel ağırlığı olan bir konu. Hollywood hatları biraz yumuşatarak, şahane görselleri de unutmayarak güzel bir seyirlik yaratmış. Orijinal mitin epik, duygusal, buruk havası satır aralarından sızarak filme ihtiyacı olan karamsar atmosferi sağlamış. Uzun süredir sesi çıkmayan **Keanu Reeves**'i alçakgönüllü yardımcı bir rolde izliyoruz. Ağırlık Japonya'nın karizmatik ve yetenekli yıldızlarından kurulu oyuncularda. Çoğu kişi Keanu'nun rolünü silik bulacaktır, finali de beğenmeyebilir. Ama Uzakdoğu'nun özündeki ağırbaşlı ve hüzünlü havayı fantastik bir dokunuşla solumak isteyenler filmden keyif alacaklardır. **–Eren E.**

EDİTÖRÜN NOTU

Şöyle ne zamandır otantik bir şeyler izlemiyorduk diyenleri ve Keanu'yu özleyenleri böyle alalım.





PARENTHOOD

1980'lerden 90'lara tam geçiş dönemi sırasında çekilmiş, sevimli bir filmden söz edeceğim bu ay. Açıkçası, beklentilerimden farklı bir yapım ile karşılaştığımı belirteyim öncelikle. Başrolde durum komedilerinin, absürd sahnelerin aktörü **Steve Martin**'i görünce, hareketli, biraz da sulu bir komedi bekliyordum. Oysa ki daha giriş sahnesinden itibaren, baba – oğul ve anne – kız ilişkileri üzerine, bir komedi için oldukça düşük tempolu, zaman zaman hüzne bile bürünen, hafif ve yumuşak anlatımlı bir dram diye tanımlanabilecek bir aile öyküsü izledim 90 dakika boyunca. Bahçedeki doğum günü partisi, pistteki araba yarışı, miniklerin beyzbol maçı gibi eğlenceli bölümler de komikti ama. Ebeveyn – çocuk ilişkileri üzerine, '80'li yılların kapanışına tanıklık eden, bir aile filmi izlemek isteyen tüm sinemaseverlere öneriyorum Parenthood'u. Bu arada; **Keanu Reeves**'i büyük olasılıkla tanıyacaksınız, ama ismi bile jenerikte farklı görünen **Joaquin Phoenix**'in ergen haline şaşıracağınızı tahmin ediyorum, iyi seyirler. **-Noyan**

PENNY DREADFUL

YENİ BİR YIL, YENİ BİR KORKU DİZİSİ

Gerilim ya da korku adını siz koyun, o türde izlediğim en son dizi *Hemlock Grove* idi.Kurtadam, cinayet ve karanlık bir kasaba üçgeninde geçen, sıkıcı olması gerekirken sıkmayacak şekilde uzun ama iyi bir yapımdı. Ne zamandır doğru düzgün yeni gerilim dizisi çıkmıyor derken Youtube'de *Penny Dreadful*'un tanıtım filmine denk geldim. "*Oha Eva Green, oha Timothy Dalton, oha Bille Piper oynuyor*" hayret nidalarımı "*Oha Dracula, oha Frankenstein, oha Dorian Grey*" şaşkınlığı izledi ve dizinin çıkış tarihi olan **11 Mayıs** takvimde çoktan işaretlendi. Penny Dreadful aslen 19. yüzyılda İngiltere'de basılmış ve fakir kesimi kendisine hedeflenmiş bir korku kurgu dergisi. İsminin "*Penny*" bölümünü ise derginin bir peniden satılmasından alıyor. Hayli uzun süre basılmış dergi bir çok karakterin doğmasına neden oldu ki bizim hemen tanıyacağımız *Sweeney Todd* bunların içinden en ünlüsü oldu diyebiliriz. Dizi sadece ismini buradan alıyor ve dergi ile bir alakası bulunmamakta fakat en azından dizideki hikayelerin neye benzeyeceğini üç aşağı beş yukarı dergi konseptinden anlayabiliyoruz.

1891 Londra Viktorya Dönemi'nde geçecek olan dizinin sağlam korku karakterlerini tek bir çatı altında buluşturacak olması en büyük özelliği. *Supernatural* tarzı bir diziden ziyade *American Horror Story* tadında karanlık ve kanlı bir dünyanın bizi beklediğini söyleyebilirim. Hatta Ethan karakteri sayesinde biraz da *League of Extraordinary Gentlemen* sosu da eklenmiş olabilir. Bütün oyuncular arasında **Josh Harnett** (Ethan Amerikalı bir silahşor. Aşırı güç kullanmaktan çekinmeyen tam bir aksiyon adamı), **Eva Green** (doğaüstü güçleri olan dizinin karanlık tarafını canlandırıyor) ve **Timothy Dalton** (kızını arayan bir İngiliz asil) dizideki ön plana çıkan insan karakterler. Geri kalan kadro ise canavar tayfasından ve şimdiye kadar sızdırılanları yazıda sizlere aktardığım kadar. Şimdilik hikâye hakkında detaylı bilgi olmamasına rağmen sürekli tekrarlanan tek şey "*Herkesin karanlık bir yanı vardır ve bir gün bununla yüzleşmek zorundadır*" cümlesi. Toplamda her biri 60 dakikadan 8 bölümden oluşacak dizi cinayet, doğaüstü güçler ve gizli tarikatlar etrafında dönecek.

Yapımcıların isimleri inanın bana oyunculardan daha etkili. Üç defa oskara aday olmuş **John Logan** ki yaptığı işler arasında *Gladiator* ve *The Aviator* var, oskarlı **Sam Mendes** yani *American Beauty* ve *Skyfall* desem yeter sanırım. Bu iki önemli isim dizinin yapımcılığını üstlendi.

Dizinin ilk özel gösterimi benim de doğum günüm olan 9 Mart'ta gerçekleşti ve gayet olumlu tepki çekti. Çok iyi bir yapımcı ekibi ve başarılı oyuncu kadrosu ile eleştirmenler ve izleyiciler de dahil olmak üzere merakla beklenen diziler arasında yerini aldı. 11 Mayıs'a az kaldı, sizi bilmem ama çoğu dizi şu an sezon finalini yaparken oluşan boşluğu *Penny Dreadful* iyi kapatabilir. Bakalım göreceğiz, benim beklentilerim gayet yüksek. **-Nurettin**



DÜŞÜK VERGİ NEREDEYSE ÇEKİM DE ORADA

Viktorya Dönemi Londra'sında geçecek olmasına rağmen Penny Dreadful'un çekimleri İrlanda'da yapılıyor. İlk başta çekimlerinin İngiltere'de yapılması planlanan dizinin vergi avantajlarından dolayı İrlanda'da çekilmesine karar kılınmış. Bizim için hava hoş, ne de olsa iki ülke arasındaki farkı pek anlayacağımızı sanmıyorum ama işin benim ilgimi çeken tarafı şu... Film endüstrisi de aynı turizm gibi... Ülkesinin reklamını düşük vergiler ve çekim kolaylıkları ile yapan taraf büyük yapımlara ev sahipliği hakkını kazanıyor. Sonuç olarak o ülkenin reklamı yapılıyor. Misal The Lord of the Rings ve Yeni Zelanda ya da (bu pek adil bir örnek değil ama) İngiltere'de bulunan Doctor Who Müzesi gibi...



EDİTÖRÜN NOTU

Kesinlikle sıradışı ve kaliteli bir yapım bizi bekliyor. Tek kötü yanı 8 bölüm olacak olması.

★★★★☆

BANSHEE

Ne Hakkında?

Eski belalının kasabaya dönmesi genellikle hayra alamet değildir. Banshee'de de hikâye bu beklentiyle başlıyor, tek şansımız o belalının pek bir yakışıklı olması (Antony Starr). Bir yanda eski "iş" ortaklarıyla hesaplaşma, bir yanda hapiste geçen 15 yılın ardından dünyaya yeniden uyum çabası, bir yanda yepyeni kötü çocuklar... Kahramanımız Lucas Hood tüm bunlarla uğraşmak zorunda. Üstelik bu kez aklına eseni yapan bir suçlu değil, kanundan kaçan bir şerif olmak var kaderinde.



Neden İyi?

Banshee, izlemeyenlerle selamı sabahı kestiğim türden bir dizi değil. Hatta birkaç hafta izlemeyi bırakınca ben de varlığını bile unutabiliyorum. Ama oturup birkaç bölümlük maratonlar yapmak için şahane bir malzeme. Özellikle de aksiyonun dozunu kaçırıp çılgına bağladığında acayip keyifli hale geliyor. Fakat dizinin asıl özelliği, hemen her bölümünde izleyicisine zekice çelmeler takması. Beklemediğiniz yerden vuruyor Banshee. Şiddetle ve şehvetle yoğrulan, sıkmayan bir hikâyesi de var. Oyuncuları, diyalogları falan şahane olmasa da kimsenin umrunda olmayan bir Amish kasabasında bu kadar sıra dışı olaylar izlemek insanı eğlendiriyor. **-Serpil**

EDİTÖRÜN NOTU

Dolandırıcılık yapacaksan polis kılığına gireceksin.



FARGO

Ne Hakkında?

Coen'lerin karlar içinde donup kült mertebesine erişen aynı isimdeki filmlerinin TV serisi kendisi. Bizi kara komedinin başkenti olan **Minnesota**'nın bir kasabasına yeniden götüren dizinin 10 bölüm süreceğini ve her sezon farklı bir hikâyeyi ele alacağını belirtelim. Buradan çıkardığımız sonuç ise ilk sezonun fazla ünlüleri **Martin Freeman** ve **Billy Bob Thornton**'un sadece bu 10 bölüme özel oldukları. **FX** kanalı çıtayı yükseltmeye devam ediyor. **HBO** ve **Starz** ile birlikte en iyi üçlüye oynayan kanalın bu dizisi biri sigorta satıcısı biri de işsiz güçsüz şiddet yanlısı iki adamın karlı kasabada başlarından geçen "*gerçek*" hikâyesini anlatıyor.

Neden İyi?

Öncelikle referans film gerçekten bir başyapıt. İlk bölüm itibari ile gülerken gerilme eylemini bütün sezona yayılacağı belli oldu. Fargo ismi gereği, dizinin finaline doğru her türlü şaşırtıcı olaylarla karşılaşacağımız da bariz. Gittikçe kaliteli iş sayısının arttığı televizyon ekranında bu kalite ile yarışabilecek, hatta onu belirleyebilecek az dizi var. Fargo da onlardan biri olacak gibi görünüyor. **-Pozan**

EDİTÖRÜN NOTU

"Gerçek olaylardan uyarlanmıştır" hiç bu kadar güvenilmez olmamıştı.





FROM DUSK TILL DAWN THE SERIES

Ne Hakkında?

Robert Rodriguez'in muhteşem filmi *From Dusk Till Dawn*'ın dizi versiyonunun başlayacağından şans eseri IMDB'de haberdar olunca, derhal ilk dört bölümünü izledim. Ve ne buldum biliyor musunuz? *From Dusk Till Dawn* filminin Extended üstü Extended versiyonunu. Azılı suçlu Gecko kardeşlerin hikayesindeki tüm detayları işliyor *FDTD The Series*. Teksas'ta yaptıkları kanlı soygun ve Richard'ın psikopat tavırlarının nedeni iyice açılırken, yan karakterlerin hikâyeleri de umulmadık biçimde genişletiliyor.

Neden İyi?

Bu tarz bir çalışmanın daha önce yapıldığını hiç sanmıyorum. Yani, nispeten az bilinen kült bir filmi alıp, çok mantıklı bir şekilde uzatarak dizi haline getirilmesinin. Bayağı kanlı ve bir diziden çok, film edasında ilerleyen temposuyla, bu yıl yakaladığım en güzel dizilerden birisi oldu. **-Sinan**

EDİTÖRÜN NOTU

Benzersiz bir dizi, bence deneyin.





HOUSE OF CARDS

"GÜCE GİDEN YOL İKİYÜZLÜLÜKTEN VE KAYIPLARDAN GEÇER"

İkinci sezon taze bitti diyebilirim. Bilen zaten bilir ama daha izlememiş olanlar için şöyle diyeyim eğer güce ulaşmak için her türlü entrikanın döndüğü bir dizi istiyorsanız kesinlikle *House of Cards* izlemelisiniz. *Game of Thrones* için entrika dolu diyoruz ama burada dönen olaylar Westeros'u çocuk parkına çevirir. Dünyanın ekonomik ve askeri süpergücü olan ülkede yönetimde en üst kademeye çıkmak için neleri gözden çıkarırdınız? Başkanlık, yani dünyanın en güçlü pozisyonunu Beyaz Saray'da eline geçirmek isteyen insanların akıl oyunları ile birbirini ezmeye çalıştığı acımasız bir dünya düşünün. Herkes büyük oynuyor, hatta bütün kariyerlerini ve dolayısı ile hayatlarını riske atacak kadar ileri gidiyorlar. Kaybedilen paranın ise bütün bunların yanında hiçbir önemi yok. Tek amaç mutlak güce ulaşmak ve tek derdi vatanına hizmet etmek olan dürüst insanlar bu savaşta ilk ezilenler oluyor.

House of Cards'ın yeni sezonunda Başkan Yardımcılığına kadar (*Kralın Eli*) yükselen **Frank Underwood**'un Amerikan Başkanlığı için her türlü entrikayı nasıl çevireceğini izliyoruz. Manipülasyon ustası ve yalanlar kralı Underwood'u bu sefer daha büyük zorluklar bekliyor. Başkan yardımcılığı suları senatörlükten çok daha tehlikeli, rakipleri daha sinsi ve güce giden yolda yükselmesi için riske etmesi gereken daha fazla şey var. Karısı, Başkan, Başkan'ın en yakın arkadaşları, uluslararası ilişkilere ateşle yaklaşmak, Frank'ın eski ve karanlık defterleri. Hepsi ama hepsi güce tırmanacağı yolda karşısına çıkacak. Ya tamamen kazanacak, ya da elindeki her şeyi kaybedecek.

Senaryoyu bir kenara bırakın **Kevin Spacey** gibi muhteşem bir aktörü izlemek bile *House of Cards*'ı takip etmek için tek ve yegane sebep olmalı. Adamın muhteşem oyunculuğu böylesine zeki, tehlikeli ve nefret edilesi bir karakter ile birleşince ortaya tam anlamıyla bir sanat şaheseri çıkıyor. *House of Cards*'ı daha izlememiş kişiler için Frank Underwood'u tasvir etmeye çalışmamı isterseniz, düşünün derim, **Joeffrey Baratheon** ve **Petry Baelish** (*Little Finger*) tek bir vücutta birleşiyor. Korktucu değil mi? Kesinlikle…

Dizi boyunca duyacağınız **Machiavelli**'ye pabucunu ters giydirecek sözleri dinlemek ise ayrı bir zevk. *"O kadını seviyorum, köpekbalığının kanı sevmesinden bile daha fazla"*, *"Başkanlığa bir adım ötedeyim ve bana tek bir oy atan bile olmadı. Demokrasi çok abartılıyor"*, *"Bilge adam bir keresinde her şeyin seks için olduğunu söylemiş. Seks hariç. Seks güç içindir"*, *"En kötü düşmanlar en iyi dostluklardan doğar"* gibi türlü vecizeleri bulunmakta.

Halen izlemediyseniz mutlaka bakın. Kefil olacağım dizilerden birisi *House of Cards*. **-Nurettin**

EDİTÖRÜN NOTU

Beyaz Saray'ın "Beyaz" kısmının fazla abartıldığını kanıtlayan harika bir sezon daha.

★★★★★



HABERLER

Her Hafta "Çığlık" Atmaya Hazır Mısınız?

90'ların kült haline gelmiş korku filmi Scream, TV ekranlarına konuk olmaya hazırlanıyor. Buna niyetlenen **MTV** oyuncu seçimlerine başlayıp dizinin sinopsisini bile yayınladı. Audrey adında genç bir kızın etrafında gelişen olayların ana konusu *Youtube* üzerinden yayınlanan viral bir videonun sebep olduğu cinayet ve cinayetin yaşandığı kasabada yaşananlar olacak. Cinayetler, sırlar, *"katil kim?"* sorusu ve gençler etrafında işlenen konu umarım klasik bir şekilde ele alınır. Yoksa MTV sayesinde ortada koşuşturan Scream maskeli Justin Bieber'lar görmeyi sanırım hiç birimiz istemeyiz.

Korkmayın! How I Met Your Mother Alternatif Finali Geliyor

Finali ile bir çok insanda hayal kırıklığı yaratan *(Ömer hariç -Sarp)*, bir çok insanın da duyguları ile oynayan 9 senelik komedi dizisi **HIMYM** için sonbaharda yayınlanacak olan DVD setinde alternatif bir sonun da izlenebileceği açıklandı. Yapımcıların dizinin finalinden hiç pişman olmadığı fakat 9 senedir kendileri ile birlikte yol kat eden seyircileri de unutmadıklarını ve diziye alternatif bir final de çektiklerini söylemesi bilmiyorum sizi rahatlattı mı ama mutlu soncular oldukça memnun kalacak gibi.

Paramount Pictures Dizi İşine De El Atıyor

Sinema tarihinin 100 yılı devirmiş şirketlerinden biri olan Paramount, artık TV projelerinde de var olacağını açıkladı. **Paramount TV** ismini verdikleri bu girişimin sonucunda yeni bir televizyon kanalı mı gelecek yoksa sadece dizi yapımı ile mi uğraşıcaklar henüz net bilgi yok. Fakat dev bütçelerle haksız rekabet yaratmaları muhtemel. Televizyon ekranı uzun vadede kendini tekrar eden sinema perdesini sektör olarak geçecek gibi duruyor. Bütün büyük film şirketlerinin TV konusunda yeni departmanlar açması da olası gibi görünmekte. Paramount'un ilk TV projeleri arasında eski filmlerinin dizi uyarlamaları yer almakta. *Truman Show* ve *NARC* ilk dile getirilenler. *The Alienist* ve *The Village* gibi romanların uyarlamaları da diğer gözlerine kestirdikleri projeler.

DEADPOOL MARVEL EVRENİNİ ÖLDÜRÜYOR

HANİ BAZI İNSANLAR SADECE DÜNYANIN YANDIĞINI GÖRMEK İSTER YA...

Adı üstünde. Kısa ve öz. Öldürüyor sevgili okur. Kesip biçiyor, vuruyor, bunlarla yetinmiyor yaratıcılığını da kullanıyor. Diğer kahramanların eli de azıcık ucundan armut topluyor. "*Deadpool'u severiz ama dahisinden tanrısına o kadar kahraman var, hepsinin hakkından nasıl gelsin yahu?*" şeklinde sorularla bu güzelim çizgi romana yaklaşmamanız keyif alabilmek adına daha hayırlı ama. Zira aslında 4 sayılık bir miniserinin **JBC Yayıncılık** tarafından tek ciltte toplanmış hâli olan bu çizgi romanın derdi, her şeyi ince ayrıntılarla açıklayarak okurun nerd damarını tatmin etmek değil. Deadpool'u diğer karakterlerden ayıran özelliğinin altına bir çizgi çekerek bunun üzerine bir hikaye kurmak, bunu da diğer karakterlerin ve çizgi roman dünyasının klişelerine dokundurarak yapmak!

"*Deadpool'u diğer karakterlerden ayıran özellik*" derken dördüncü duvar kavramından bahsediyorum elbette (*siz chimichanga sevgisi mi sanmıştınız?*). Deadpool Marvel Evreni'ni Öldürüyor'da bu özellik hikayeye yön veren en önemli etmenlerden biri. Normalde herşeyi bunun üzerinden geyiğe vurmanın ötesine geçmeyen geveze paralı askerimiz sonunda akıl hastanesine kapatılıyor. Akıl hastanesinde olacaklardan habersiz bir şekilde beyniyle oynadıklarında ise epey ölümcül yeni bir iç sese kavuşmasına sebep oluyorlar. Bu iç sesin tek derdi ise dördüncü duvarı yıkmak! Zaten kısa ve tadı damakta kalan hikayeye dair daha fazla bilgi verip keyfinizi kaçırmamak en iyisi. Çizimleri sade, anlatımı akıcı, tek kusuru çabuk bitiyor olması. Ama **JBC Yayıncılık** bizi daha fazlasına kavuşturacak gibi duruyor, bitirince üzülmeyip daha çok Deadpool beklemeye başlayın derim. **-Onur**

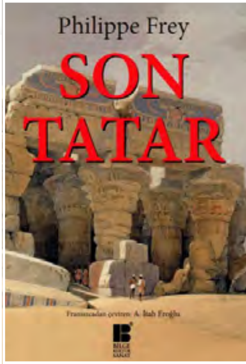




EDİTÖRÜN NOTU;

"İkimizden biri bugün ölecek" diyaloglarının hükmen galibi Deadpool, "ben tek siz hepiniz" triplerine giriyor ve ortalık kan gölüne dönüyor.

★★★★☆



SON TATAR

MARCO POLO'DAN ÖNCE JOHANN VARDI

Bu ay hızlı bir şekilde bitirdiğim, kısaca tanıtacağım kitabın yazarı Philippe Frey, Almanya'da tesadüfen bulduğu, 15. Yüzyıldan kalma doksan sayfalık bir el yazmasını okur ve çok etkilenir. 1300'lerin sonlarında Bavyera'da doğan **Johann Schiltberger**, Macaristan kralının önderliğinde başlatılan son Haçlı Seferi'ne katılır. 15. Yüzyılın hemen başında, yaklaşık *30 yıl boyunca* Tuna boylarında başlayan ve Anadolu, Irak, Arabistan, Mısır, Özbekistan, Çin, güney Rusya, Gürcistan gibi önemli uygarlık merkezlerini, buz tutmuş dağları, insan geçmez çölleri aşarak yeryüzünün en ilginç köşelerini görür, destansı maceralar yaşar. Biraz abartı ve süslemelerle dolu içeriğine hoşgörüyle bakarak, keyifle okuduğum bu özgün tarihi romanı değişik bir yolculuğa tanıklık etmek isteyen tüm kitapseverlere öneririm. **-Noyan**



GÜNDÜZ NÖBETİ

NÖBETLER ÜŞÜTMEYE DEVAM EDİYOR

Gece Nöbeti ile Türk okurlarına şehir fantastiğinin bir başka boyutunun kapılarını açan **Pegasus Yayınları**, şimdi de serinin devam kitabı olan Gündüz Nöbeti ile meraktan kuruyup kalan bizlerin yüreğine su serpiyor. Biraz daha geç kalsalardı, halimiz nice olurdu kim bilir. Unutmayın, geceler iyilerin, gündüzler kötülerin zamanıdır. Şimdi nöbet sırası kötülerde. Güneş parlarken iyilere polislik yapma sırası onda. Denge yine en hassas noktasında ve Rusya her zamanki soğukluğundan bir şey kaybetmemiş durumda. Ama durun! İyilik ve kötülük arasında tehlikeli bir yakınlaşma var. Küçük kızların kabuslarıyla beslenen bir Gündüz Nöbeti ajanı, ait olduğu aydınlık tarafından ihanete uğradığını düşünen bir Gece Nöbetçisi ile yakınlaşırsa ne olur? Denge onları bir piyondan fazlası yapar mı? Dahası, nöbetler buna izin verir mi? **-Hazal**



BATMAN: PELERİNLİ SÜVARİ'YE NE OLDU?

GOTHAM'A KARA BİR GÖLGE DÜŞTÜ

Gotham'ın Kara Şövalyesi, uğruna sayısız yaralar alıp sevdiklerini feda ettiği şehre yenik düştü. Şimdi onun cenaze töreni için tüm dostları ve en azılı düşmanları bir araya gelecek. Ama tarihin en büyük dedektifinin çözmesi gereken son bir gizem kaldı: O nasıl ölmüştü? Dostları ve düşmanları birbirinden farklı öyküler anlatıyor. Hangisi doğru? Küçük bir barda gözlerini açan kahramanımızın her şeyi anlaması için kısıtlı bir zamanı var. Onun bu ilginç durumunuysa fantastik edebiyatının rock starı, *Sandman*'in yaratıcısı olan **Neil Gaiman** kaleme alıyor. Gaiman'ı Batman'e dair bir çizgi roman ortaya koyarken görmek yeterince heyecan verici. Ama Batman'in kendi ölümünün peşine düşmesi belki de ondan daha heyecan vericidir. Okumadan bilemezsiniz. **-Hazal**

KULAĞA HOŞ GELEN HER TÜR METALİ DİNLERİM...

GAMMA RAY EMPIRE OF THE UNDEAD

GÜÇ METALİ HÂLÂ GÜÇLÜ!

Gamma Ray dediler mi aklıma **Beyazıt Öztürk** geliyor. Herkes onu sever, sevmese de pek gıcık olmaz. Hadi gıcık oldu diyelim, yine de hafiften sempati duymayı ihmal etmez. O da mı olmadı? R'leri söyleyemediği ilk an gülmeye başlarsınız nasılsa. Bayram değil, seyran değil neden Beyazıt'tan bahsediyorum? Hüsmen Aga'ya sevgim mi kabardı, her şeyin ortasına he demek mi istedi canım? Yok, Gamma Ray de metal dünyasında Beyaz'a denk geliyor bence. Sevmiyor musunuz? Yine de saygı duyarsınız. Sadece adını mı biliyorsunuz, yine de kötü olmadıklarını bilirsiniz. Nasıl oldu bilemiyorum ama antipati mi duyuyorsunuz? Hemen r'leri söyleyemeyerek Gamma Yey diyin, hoop konu kapandı bile.

Yıllardır dilime dolanık *Rebellion in Dreamland* parçaları bir kenara, bu adamların hiç değişmemelerine hem saygı duyuyorum hem de gıcık oluyorum. Yahu, bir tür ancak bu kadar iradeyle devam ettirilebilir. Yıllanan gitar tonları amfiye ancak bu kadar sadık kalabilir. Nakarat geçişlerine kadar aynı tadı korur mu bir grup? Korurmuş, Gamma Ray ile anladık. Almanya'nın güç metal tanrıları, *Empire of the Undead* ile de "*beklenileni*" vermiş. Ne eksik, ne fazla. Birkaç parlayan şarkı, sönük ama hiç fena olmayan eşlik edenler, ve bir adet **Kai Hansen** yaratıcılığı. Yine Gamma Ray, yine aynı terane. Ama biz sıkıldık mı? Yooo, yine olsun yine dinleriz. Gamma Ray'den babam çıksa yeriz, yerken çıkan sesleri de dinleriz.

Albümün güzelliği bir yana, bir de acı bir hikâyesi var ne yazık ki. Gamma Ray'in stüdyosu yandı. Evet bayağı böyle yandı. Ünlü "*Hammer Studios*" tamamen kül oldu. Altını çizelim ki olaydan yaralanan hiçbir grup üyesi yok zira kendileri Güney Amerika turundaydı. İki stüdyo çalışanı yaralanmış olsa da, durum ufak müdahaleler ile atlatıldı. Stüdyonun kayda değer tarihi koleksiyonu, amfileri, enstrümanları… Aklınıza getirebileceğiniz en kötü sahne Hammer Studios'un başına geldi diyebiliriz. 2013'ün Kasım ayında olan bu yangın albümün çıkışını da erteler diyorduk ki beklediğimiz olmadı. Geçmiş olsun diyor, geç olsun, güç olmasın da demek istiyorduk ama geç olmadı güç oldu. Ama bu albüm yaraları örttü mü? Hem de en güzelinden diyebiliriz…

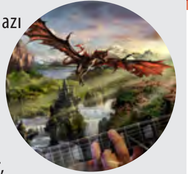
Albümden favorim, klasik olacak ama, albüm ile aynı adı taşıyan *Empire of the Undead* oldu desem sanırım yalan olmaz. Gamma Ray'in tüm karakteristik öğelerini taşıyan parça, hem gaz hem de melodik. *Time for Deliverance*'dan ise *Land of the Free* albümü esintileri almak mümkün (*Hatta sözler de çok muhtemel gönderme içeriyor*). Hellbent de Judas Priest hatırlatıcısı gibi gelse de sanırım albümün en sert parçası. Sahi, bu adamlar tüm metal dünyasının aksine yıllar geçtikçe daha da sertleşiyor ya, orta yaş sendromu da diyemiyoruz artık, yaşlar da aldı başını gitti zira. Metallica ne kadar bozduysa, Gamma Ray o kadar bozmadı diyelim, espriyle karışık tespit olsun… **-Berkan**

EDİTÖRÜN NOTU

Albümü alıp, güç bende artık diyebilirsiniz! Yaşasın power metal.



ÜÇ MADDEDE POWER METAL OLMAZSA OLMAZLARI



Power metal'in ilk olmazsa olmazı az önce kaymaklı yoğurt da yemiş olsanız, canınız bazlama da çekmiş olsa, kolbastı videosuna da maruz kalsanız, her ne koşulda olursanız olun **EPİK** olmak. Ejderhalar, kılıçlar, çılgın krallar ve kahramanlar. İlk ve son amacınız bu Orta Dünya'msı atmosferde kalıyor oluşunuz. Gerisi çözülür, kolay gelsin.



Kimseniz o kalmaya devam edin! Harry Potter setini Yüzüklerin Efendisi'ne taşıyamazsınız! Blind Guardian mısınız, Tolkien'iniz var, Hammerfall musunuz çelikten bir çekiciniz ve öldürmeniz gereken bir ejderhanız var. Manowar mısınız? Eh onu zaten biliyor, koşul ne olursa olsun savaşta olmanız gerek! Ben "other bands play" diyeyim, gerisini siz getirin.



Koro halinde nakaratı olmayan power metal grubu mu olurmuş? İlkokul müsamerelerinizi iyi etüd ettiğinizi düşünüyorum. Hatta bir efsaneye göre Kai Hansen'in çocukluk yıllarındaki "anneeaa, bittiiiee"sini mahalle arkadaşlarıyla koro olarak söylediği, power metale adımını ilk olarak böyle attığı anlatılır...

-BEN VARIM ABİ!

BLACK LABEL SOCIETY

CATACOMBS OF THE BLACK VATICAN



Zakk Wylde kuşkusuz rock/metal dünyasının en önemli, on parmağında on marifet diyebileceğimiz en yetenekli isimlerinden biri (*karizmasından bahsetmeye ise gerek bile yok*). Kurucusu olduğu Black Label Society'nin, *Breaking Benjamin*'in davulcusu **Chad Szeliga** ile birlikte kaydettiği *Catacombs of the Black Vatican* resmen günlük rock ihtiyacımızı müthiş biçimde karşılayan bir albüm olmuş. Duyduğunuz anda "*kesin Zakk*" dediğiniz sololarla dolu şarkılar, *Angel of Mercy, Scars* ve *Shades of Gray*'e ek olarak albümün Deluxe versiyonunda bulunan bomba şarkı *Nomad* gibi leziz balladlar ve benim şahsen hastası olduğum vokal tarzı ile dört dörtlük bir müzik ziyafeti sizi bekliyor. Ayrıca bu albüm bana sanki öncekilere göre biraz daha sert bir tarza sahip gibi geldi, *Heart of Darkness* ve *Damn the Flood* gibi örnekleri dinlerken bunu hissedebiliyorsunuz. Yine de sert müzikten hoşlanmıyor olsanız bile albümdeki hiçbir şarkı kulak yormuyor, garantisini verebilirim. Rock dünyasına bunun gibi birkaç adam daha lazım kesinlikle. **-Eser**

EDİTÖRÜN NOTU

Yine tam bir rock ziyafeti, çok yaşa Zakk Wylde.



OFİSTE ÇALANLAR

1. **Imperial Leisure** – Man on the Street
2. **Ed Harcourt** – The Saddest Orchestra (It Only Plays For You)
3. **The Black Keys** – Fever
4. **Mika** – Emily
5. **The Neighbourhood** – Sweater Weather

QUEEN – GREATEST HITS (1981)

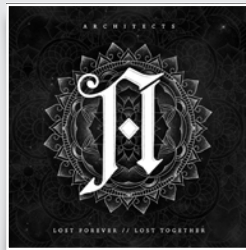
Klasik



Beni geçmiş yıllarıma geri götüren albüm oldu bu ay dinlediğim Queen'in 1981'de yayımlanmış Greatest Hits'i. Gerçekten "*unutulması imkânsızlaşmış*" klasik *Bohemian Rhapsody*'yi, nispeten az bilinen *Seven Seas of Rhye*'ı dinlerken ölümsüz şarkıcının sesine ömrüm boyunca kaçıncı kez hayran kaldığımı düşündüm. 2011'de düzenlemesi yapılıp tekrar yayımlanan albümde yer alan şarkıların çoğu **Mercury** ve **Brian May** imzasını taşıyorlar. Neşeli ve buruk bir hüzne sahip ritimlerin yanında dinleyeni alıp götürme potansiyeline sahip şarkılardaki piyano ezgilerinin etkileyiciliği de dikkat çekici. Bu harikulade müzik ziyafetini tüm okurlara tavsiye eder ve albümü dinlemek üzere kulaklığımı takarak bu ayki nostaljik albüm turumuzu noktalarım. **-Noyan**

ARCHITECTS

LOST FOREVER // LOST TOGETHER



Architects'i bol enerjili birkaç şarkısı dışında oturup dinlememiştim ama askerden sonra gelip şöyle bir "*kamyon gibi ne var?*" diye baktığımda albümün altında ezildiğimi fark ettim. Tür olarak mathcore biraz es geçilerek metalcore, progressive metal ve post-hardcore sınırlarında gidip geliyor. Yani **Bring Me The Horizon, Enter Shikari, Mesuggah** filan seviyorsanız çullanın üzerine. Boşu olmayan albümleri ayrı severim. Bu da öyle oldu, 11 şarkı da leziz, farklı. Mod olarak depresif suların yolcusu. Grubun gitaristi Tom'un kanser problemi tüm sözlere yansımış. Din ve doğa açısından hayatı sorgulama, isyan etme yeteneği muazzam. Kendinizi bir anda *Colony Collapse*'i bağıra bağıra söylerken bulabilirsiniz gazı alıp. Kısacası mutlaka deneyin derim, akabinde yelkenleri *Of Mice & Men – Restoring Force*'a çevirin, taş düşürün! -**Volkan**

EDİTÖRÜN NOTU

True metalcilik yapmayın, bu İngilizlerin koyu ve kalın tonlarına atın kendinizi.



THE ALAN PARSONS PROJECT

THE SICILIAN DEFENCE



The Alan Parsons Project'in (*çok severim*) eski prodüksiyon ajansı ile 4 albümlük anlaşması varmış. Üçünü yapmışlar ama daha iyi anlaşma yapmak istediklerinden demişler ki "*Biz kalan albümü yapmayalım.*" "*Olmaz*" yanıtını alınca ortaya sallamışlar işte bir şeyler. "*Bu ne lan?*" diyen ajans albümü piyasaya çıkarmamış. Bu meselelerden yaklaşık 35 yıl sonra geçtiğimiz ay çıkarılan koleksiyonun içinde The Sicilian Defence'e de yer verildi. Albüm mü? Yani burada gerçek anlamda müzik dehalarından söz ediyoruz. Böyle sallamasyon yaptıkları bir albümde bile bir pırıltı var. Şarkıların yarısı klavye ağırlıklı saykodelik, yarısı da solo piyano gibi. Saykodelik kısımları hiç sevmedim, zaten *A Valid Path*'i de hiç sevmem, ama piyano şarkıları hiç fena değil. Kulak kabartılası. **-Ömer**

EDİTÖRÜN NOTU

Kötü ama yoksa o kadar da kötü değil mi ne? Kafa karıştırdın Alan Parsons.



NISEKOI



İLK GÖRÜŞTE ~~AŞK~~ NEFRET

Ichijou Raku senin benim gibi normal bir genç ama tek bir farkla: babası dev bir yakuza örgütünün lideri. Bir gün yine okuluna giderken çitlerin üstünde bir hareketlilik fark eder ve tam o anda da suratının ortasına sağlamından bir diz yer. Yalandan bir özür dileyip okula koşan kız tabii ki Ichijou'nun sınıfına katılan, yeni transfer olmuş bir öğrencidir: **Kirisaki Chitoge**.

Direkt "sen şöylesin", "sen böyle yaptın" tadında kavgaya tutuşurlar. Birbirlerine inanılmaz kıl olmuşlardır amma ve lakin aralarındaki nefreti birbirleriyle iletişime geçmeyerek kenara koyabilme opsiyonları çok geçmeden ellerinden alınacaktır. Çünkü Kirisaki'nin ailesi de Amerika'dan Japonya'ya yerleşmiş bir gangster örgütüdür ve iki ailenin ölümcül bir savaşa tutuşmamaları, kimyaları kesinlikle tutmayan Ichijou ile Kirisaki'nin sevgili olmalarına bağlıdır. Böylece bol şamatalı, arada da kalp ısıtıcılı "*Sahte Aşk*" hikâyesi başlamış olur.

Nisekoi bir taraftan bir aşk üçgeni hikâyesi aslında. Ön planda olan kızımız Kirisaki olsa da Ichijou'nun aslında yanık olduğu **Onodera** isminde bir karakter daha var. Aşk üçgeni hikâyelerinde ibrenin kimin tarafında döneceği yüzde 90 en baştan bellidir aslında. Burada animenin adından ve Kirisaki'nin daha ön planda olmasından dolayı Ichijou'nun nihayetinde o tarafa meyledeceğini tahmin etsem de bir türlü emin olamıyorsunuz. O arada kalma durumu şahane yansıtılmış (Bak ana karakterin adının Ichijou olmasından da mütevellit İlk *Macross* geldi şimdi aklıma. Ah Hayase-san ah... ^_^).

Bir de romantik komedilerde benim pek o kadar şikâyetçi olmadığım ama aksinin de özellikle güzel olduğu bir durum daha vardır: karakterler arası ilişkilerin gelişimindeki ağırlık. *Nisekoi*'nin en çok parladığı yerlerin başında da bu var bence. Yani bir şey oluyor, "yahu adam gibi sor işte direkt o soruyu" diyorsunuz ve gerçekten de o önemli soru pat diye geliyor. Karşısındaki savsaklamadan, direkt cevap versin istiyorsunuz ve gerçekten de veriyor. Dolayısıyla *Nisekoi*'nin çok hızlı gelişen, romantik komedilerin genelinin aksine ayak sürümeyen, çok dinamik bir hikâyesi var.

Mangası çok popüler olan Nisekoi'nin animesini *Bakemonogatari*, *Zetsubou Sensei*, *Madoka Magica* gibi serilerinden tanıdığımız **Shaft** yapıyor. Shaft'ın kısa, alakasız görünen çekimlerle bezeli, kendine özgü bir görsel tarzı vardır ve bu tarz demin adını saydığım kafası kırık serilere çok yakışsa da doğrusu *Nisekoi* gibi bir romantik komedide ilk başta yadırgadım. Alışılıyor ama, büyük bir sıkıntı yok.

Nisekoi son yılların en eğlenceli ve en sıcak romantik komedilerinden biri. Hatta arada sahneleri aklıma geliyor, deli gibi kendi kendime gülümsüyorum (ki deli değilim). Türü seviyorsanız yol yakınken girişiniz. **-Ömer**

İLKBAHAR SEZONU

HEM ÇEŞİTLİLİK HEM DE KALİTELİ SERİ SAYISI OLARAK KIŞ SEZONUNDAN ÇOK İLERİDE BİR SEZONA GİRİŞ YAPIYORUZ. AKSİYONUMUZ BOLDUR YALNIZ. DİKKAT EDİNİZ, SAĞINIZI SOLUNUZU İNCİTMEYİNİZ. -ÖMER



FAIRY TAIL

Ve epikliğiyle, aksiyonuyla, karakterleriyle, komedisiyle en başarılı shounen animelerinden Fairy Tail bu sezon geri dönüyor! Geçen yıl bu zamanlar animesi mangasına fazla yaklaştığı için ve filler'larla bizi bayıp seriden soğutmak istemedikleri için yapımcılar öykünün tam orta yerinde Fairy Tail'e ara vermişti. Şimdi kaldığı yerden, Grand Magic Games hikâyesinden aynen, tam gaz devam devam.



DRAGON BALL KAI

Bir shounen efsanesi Dragon Ball bu sezon yeniden bizlerle buluşuyor. DBZ candır tabii ki ama aynı zamanda fazla ağır ilerleyen, filler'ı da bol bir seridir. İşte DBZ Kai o serinin hikâyesini daha iyi animasyonlarla ve orijinaline daha yakın şekilde sunmuştu ve de şimdi seri aynı kafada devam ediyor. İlk hikâye: Majin Buu.



KAWAI COMPLEX

Fanservice kavramını sevmediğimi söyleyemeyeceğim ama Kawai Complex gibi bazı serilere de hiç yakışmıyor yahu. Serinin hikâyesi de oldukça klişe ayrıca. "Peki nedir Kawai Complex'i sezonun en ilgi çekici serilerinden yapan" diye sorarsanız: çizimleri. Adeta bir Shinkai Makoto filminden fırlamış, inanılmaz bir görselliği var serinin. Sırf bakarak aldığınız o ilkel tat yeter.



KNIGHTS OF SIDONIA

Bomba gibi bir mecha serisi. İlginç bir hikâyesi var ama serinin en güçlü yanı atmosferi ve farklı görsel tarzı. 3 boyutlu, cell shade bir tarz kullanılmış ve biraz Stand Alone Complex'leri anımsatan özgün bir atmosfer yaratılmış. FPS oranının biraz düşük olması ara sıra göze batsa da aksiyonu baltalayacak derecede de değil. Ciddi bir mecha serisi arayanlar için bulunmaz nimet Knights of Sidonia.



PING PONG

Spor animeleri bakımından bereketli bir sezondayız. Bir voleybol, bir tenis ve bir de masa tenisi... Ping Pong spor animelerinde hiç alışık olmadığımız karanlık bir atmosfere ve çok değişik bir görsel tarza sahip. Kaiba, The Tatami Galaxy serilerinden tanıdığımız yönetmen Yuasa Masaaki'nin elinden çıktığını 100 metreden anlayabilirsiniz. Aksiyonu ve heyecanı da yerinde hani.



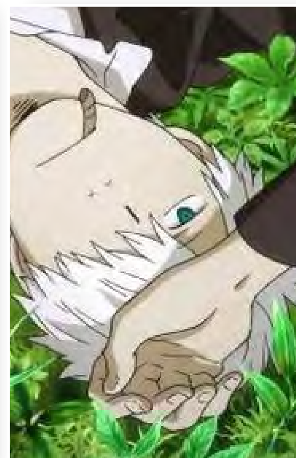
MAHOUKA KOUKOU NO RETTOUSEI

Mahouka Koukou, III. Dünya Savaşı'ndan sonra, büyünün keşfedildiği ve teknolojik bir öğe olarak kullanıldığı, distopik bir dünyadaki bir lisede geçiyor. Okulda öğrenciler iki sınıfa ayrılmış durumda ve düşük sınıftaki "irregular" bir öğrencinin okuldaki çatışmaları önlemeye çalışmasını konu ediniyor. İlginç hikâyesi ve müthiş karizmatik ana karakteriyle kesinlikle izlemeye değer.



NO GAME NO LIFE

Biz oyuncuların ilgisini özellikle çekebilecek, çok sağlam bir seri. Sora ve Shiro video oyunları konusunda fazlasıyla iyi, gerçek dünyadan tiksinen bir abi-kardeş. Karşılarına farklı, "her şeyin oyunlarla çözüldüğü" bir dünyaya geçiş yapma fırsatı çıktığında anında atlarlar tabii. Genelde bu tip hikâyelerde karakterler kendi dünyalarına dönmeye çalışır ama Sora ve Shiro neden bu "sıkıcı oyuna" geri dönmek istesin ki?



MUSHISHI ZOKU SHOU

Hep izlemek isteyip bir türlü fırsat bulamadığım seriler listesinde zirveye oynar Mushishi. "Slice of Afterlife" türündeki ilk serinin direkt olarak devamı niteliğindeki Mushishi Zoku Shou, söylenenlere göre serinin kalite seviyesini hiç düşürmüyor. Zaten şu an AniDB'de en yüksek nota sahip anime kendisi. En kısa zamanda "uzaktan saygı duyma" evresinin ötesine geçmem gerek...

BEYNİNİZİ YENİ ALIŞKANLIKLAR İÇİN EĞİTİN

DURUN DURUN, DAHA İLK SANİYEDEN "AMAN SAĞLIKLI YAŞAM MI, MEEH" DEMEYİN. BU YÖNTEM SAYESİNDE, SİZE İŞKENCE GİBİ GELEN AMA İHTİYAÇ DUYDUĞUNUZ PEK ÇOK ŞEYİ ZORLANMADAN YAPABİLECEKSİNİZ.

Diyet yapmak, spora gitmek ve size zarar veren şeylerden uzak durmak pek çok insanın arzusu olsa da bunları her zaman gerçekleştiremiyoruz. En basitinden etrafınıza baktığınızda, diyet yapmaya başlayan ama kısa süre sonra bırakan insanlar olduğunu görebilirsiniz.

Bunun en büyük nedeni, sınırlı motivasyon ve iradeyi düzgün kullanamamak. Yeni bir aktiviteye başlamaya karar verirken, sıcağı sıcağına motivasyonunuzun tam olduğu büyük bir istekle başlayabiliyorsunuz ama belli bir süre sonra motivasyon yerini iradeye bırakıyor. İrade dediğimiz şey öyle sınırsız bir kaynak değil. Siz hayatınızda istek duyduğunuz bir şeyi her reddedişinizde iradenizin bir kısmını harcıyorsunuz. Bütün gün düzgün giden bir diyetin gece bozulmasının nedeni de bu aslında. Tabii ki iradenize yön verebilirsiniz ama bunda zorlanıyorsanız bir alternatifiniz daha var: İstediğiniz bir davranışı alışkanlık haline dönüştürmek. Nasıl dişinizi fırçalarken, araba ya da bisiklet kullanırken düşünmek zorunda kalmıyorsanız, istediğiniz bir davranışı alışkanlık haline getirerek, iradenizi kullanmaktan kaçınabilirsiniz. Nasıl mı? Sizi şöyle aşağıya alalım.



Ulaşabileceğiniz Hedefler Koyun

Gaza gelerek ulaşması zor hedefler koymak yapılan en büyük hatalardan biridir. Sıkıcı gelecek belki ama başarabileceğiniz ufak hedefler koyun. Mesela oyuna ayırdığınız her bir saat için spora on dakika ayırın ya da çok sevdiğiniz çikolatalardan birini, bir meyve ile değiştirin.
Bilinç altımız değişikliklerden pek hoşlanmaz. Yapılan büyük değişikliklere karşı direnir. O yüzden ufak değişiklikleri hayatınıza sokmanız ve kalıcı hale getirmeniz daha kolaydır. Ufak bir hile ile bunu hayatınızın bir parçası yapın.

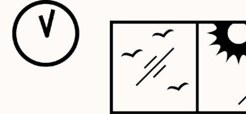


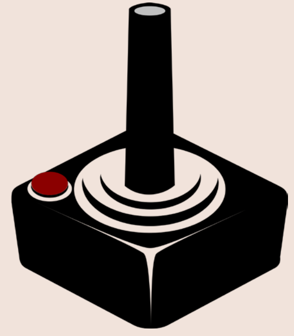
Kendinizi Tetikleyin

Bilerek ya da bilmeyerek alışkanlıklarımızı tetikleyen şeylere günlük hayatımızda yer veriyoruz. En basitinden sigara içen bir insanın yemekten sonra ya da kahve esnasında sigara içmeyi istemesi buna bir örnek. Bunu avantajımıza kullanacağımız bir hale getirmemiz gerekiyor. Yürüyüş bandı veya kondisyon bisikleti kullanırken anime izlerseniz, bir süre sonra anime izlediğinizde spor yapma isteğiniz otomatik olarak tetiklenecektir. Aynı şekilde her gün kahvaltıdan sonra kısa bir yürüyüş yaparsanız, bir süre sonra otomatik olarak bir ihtiyaca dönüştüğünü göreceksiniz.

Ertelemeyin

Alışkanlık haline getirmek istediğiniz davranışınız her neyse, bunu erken saatlerde yapmaya çalışın. İradenizin ve motivasyonunuzun daha kuvvetli olduğu bu saatler, sizin için en doğru zaman aslında.





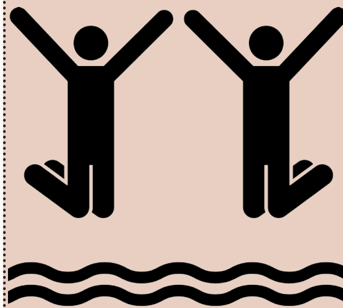
Oyunları Yanınıza Alın

Alışkanlıklarınızı değiştirmede size yardımcı olacak çok güzel oyunlar var. Bunlar kendi hedeflerinizi, görevlerinizi belirlemenize ve planınıza uydukça seviye atlamanızı sağlayan sevimli ve eğlenceli oyunlar. SuperBetter, Epic Win ve HabitRPG ilk aklımıza gelenleri. Eğer yeni alışkanlıklar zorluyorsa mutlaka deneyin.

Basitleştirin

Yapması ne kadar zor, gerçekleştirmesi ne kadar vakit alıyorsa, yapmama ihtimaliniz de o derece artıyor. Bu yüzden pek çok kişi spor salonlarına üye olup yarıda bırakıyor. Eğer pratik değilse ve kolay erişemiyorsanız, hep bir bahane buluyorsunuz çünkü. Bu yüzden basite indirgeyin. Spor yapmak istiyorsanız, gerekirse sadece çıkın yürüyün. Yeter ki yapın, illa karmaşık ve cafcaflı olmasına gerek yok.





Eğlenceli Hale Getirin

Eğer yaptığınızdan zevk almıyorsanız, zorlamayın. Amacınıza giden yolu eğlenceli hale getirin. Sağlıklı yemeklere lawfull good, sağlıksızlara chaotic evil isimler takın. Yürürken sıkılıyor musunuz? Kendinizi müziğe verin. Bu şekilde aktivitelerinizi renklendirebilirsiniz.

Rutininizi Bozmayın

Bütün bu çalışmalarınızın alışkanlık haline gelmesi için bir rutine bağlı kalmalısınız. Kendinize bir takvim hazırlayın. Diyelim ki günlük bir programınız var, her gün için bir işaret koyun. Bir süre sonra kaytarmak isteseniz bile rutininizi bozmamak için devam etmek isteyeceksiniz. Koca bir ayın sonunda da yeni alışkanlığınız muhtemelen artık hayatınızın bir parçası olmaya başlamış olacak.



GENERAL MOBILE DISCOVERY ELITE

MOBİL DÜNYASININ HIZLI KAŞİFİ

Birçoğumuz oyuncu profilinde insanlar olduğumuzdan ekranı büyük telefonları severiz. Elite modeli öncelikle 5.5" boyutundaki Full HD ekranı ile her türlü görsel ihtiyacınızı karşılayan bir telefon. Özellikle dışarda kullanırken renk ve aydınlık kalitesi çok üst model markalar gibi değil ama canınızı da sıkmayacağı kesin. Yatmadan önce dizi izlemek, çizgi roman okumak yahut iki el oyun atmak için de gayet ideal.

Elite modeli, Snapdragon 800 işlemcisi ile birlikte geliyor. 2.2GHz hızında çalışan bu 4 çekirdekli işlemciyi 3GB RAM ve Adreno 330 GPU destekliyor. Piyasadaki en üst düzey donanıma sahip Android işletim sistemli iki üç telefondan biri şu anda kendisi. En güncel oyunları hiçbir şekilde sorun yaşamadan oynayabilir, 720p .mkv ve .mp4 dosyalarını herhangi bir performans kaybı olmadan izleyebilirsiniz. Telefonun kullanımında ses kalitesi gayet tatmin ediyor. Alt tarafına yerleştirilmiş kolonlar bir HTC kolonları kalitesinde değil ama işinizi görüyor.

16MP arka kamerası ve daha da önemlisi 8MP ön kamerası ile Ara Güler'e selam gönderen Elite modeli özellikle selfie çılgınlığı döneminde ön kamerası ile sizi fazlasıyla tatmin edecek gibi. Android sürümünün 4.2 olması ve pilinin 2500mAh değerinde olması biraz yetersiz olmuş. Biliyorum ki bazılarınız için pil fazlasıyla önemli.

Kısacası en iyisi olmasa bile fiyat-performansı çok yüksek bir teleofnla karşı karşıyayız. Teknik özellikleri yüksek bir Android cihaz arıyorsanız ve bütçeniz 1300TL üzerine çıkmıyorsa çok fazla düşünmenize gerek yok, ilacınız burada.



Heartbleed İnterneti Vurdu

GERÇEKTEN BÜYÜTMEYE GEREK VAR MI?

Bildiğiniz gibi bu ay ortalık epey çalkalandı. Söz konusu olan, internet tarihinin en büyük güvenlik açıklarından biri sonuçta. Büyüğüyle küçüğüyle pek çok web sitesi etkilenmiş durumda. Olay aslında OpenSSL'de ortaya çıkan bir açık. Yaklaşık iki senedir var olduğu düşünülen açık 7 Nisan'da onaylandı. Bu açık sayesinde tamamen şifrelendiği düşünülen verilerin aslında o kadar da güvenli olmadığı ortaya çıktı.

Tabii ki bu verilerinizin kötü niyetli kullanıcıların eline geçtiği anlamına gelmiyor ama her ihtimale karşı önlem almak lazım. Pek çok web sitesi bu açığı çoktan kapadı bile. Yine de siz her ihtimale karşı şifrelerinizi değiştirmeye başlasanız iyi olur. Aşağıdaki tabloda şifrenizi değiştirmeniz gereken sitelerin ufak bir listesi var. Listenin tamamını görmek için: on.mash.to/PTgjhh

Heartbleed Kimleri Vurdu

Site Adı	Etkilendi Mi?	Açık Kapatıldı Mı?
Facebook	Bilinmiyor	Evet
Instagram	Evet	Evet
Pinterest	Evet	Evet
Twitter	Hayır	Evet
Google	Evet	Evet
Yahoo	Evet	Evet
Gmail	Evet	Evet
YouTube	Evet	Evet



XBMC İLE EĞLENCE EVRİMLEŞİYOR

-Tuğbek Ölek, Emir Cerrahoğlu

İlk nesil Xbox affedersiniz pek takoz bir cihazdı. Oyun oynatmaktan başka bir işe yaramazdı. Bugünün Xbox One'ı gibi televizyonun olayım, webcam'den sohbet açayım, gel uygulama yükle demezdi. Bugün oyuncular Xbox One'ın bir TV kutusuna dönüşmesinden yakınadursun, ilk Xbox'ın sahiplerinin derdi bu denli güçlü bir cihazın adam gibi video oynatamamasıydı. Baktılar Microsoft'tan hayır yok, oturup kendileri bir medya oynatıcı yazdılar ve adını da Xbox Media Center, yani XBMC koydular.

XBMC açık kaynak kodlu bir yazılımdı ve o kadar sevildi ki kod yazmaya hâkim birçok oyuncu projeye destek verdi, XBMC çevresinde bir topluluk oluştu. Xbox 360'ın çıkması ve Xbox'ın pabucunun dama atılması bu topluluğun hevesini kırmadı, tersine işleri büyütmeye koyuldular: 2008'de Windows, Linux ve Mac OS sürümleri piyasadaydı. Bu açılımla birlikte XBMC bir çığ gibi büyüdü. Bugün XBMC'nin üzerinde çalışmadığı bir işletim sistemi bulmakta hayli zorlanırsınız.

Peki Neden XBMC?

On yıllık bir tarihi olan XBMC için bugüne dek o kadar çok yazılımcı öylesine destek verdi ki bir medya oynatıcı kullanıcısının isteyebileceği ama XBMC üzerinde olmayan bir özellik kalmadı. Piyasada yüksek fiyata satılan medya oynatıcılardan, bilgisayarlarımızda kullandıklarımıza kadar özellik olarak ona yaklaşabilecek tek bir alternatifi yok.

XBMC'nin bu kadar çok özellik barındırmasında eklentilerin, yani addon desteğinin de büyük etkisi var. Açık kaynak kodlu olduğu için dileyen, XBMC için eklenti geliştirebiliyor. Haliyle XBMC'de eksik bir özellik gören hemen yapıştırıyor eklentiyi. Bugün XBMC üzerinde kullanabileceğiniz binin üzerinde eklenti var. Aslına bakarsanız yapı olarak medya oynatıcıdansa daha çok bir alt işletim sistemi haline geldiğini söylemek yanlış olmaz.

Peki XBMC'nin en temel ve çarpıcı özellikleri neler? Diyelim onlarca bölümden oluşan dizilerinizi ekliyorsunuz ama dosya adları uzun ve saçma sapan. Eğer klasör adınız düzgünse, bütün içeriğinizi online olarak karşılaştıran XBMC, gayet muntazam şekilde bunları diziyor, dosya ismine dokunmadan size temiz isimler veriyor. Ayrıca TVDB ve IMDb gibi sitelerden dizi ya da filminizle ilgili bütün bilgileri kütüphaneye ekliyor. Bu bilgileri kullanarak arama yapabiliyor. Mesela beğendiğiniz bir oyuncu veya yönetmenin arşivinizdeki bütün filmlerini dökebiliyor size.

Bir film açtınız ama altyazısı yok. Sizin için gidip doğru dilde, doğru altyazıyı bulup yapıştırıveriyor, hem de iki tıkla. Arşivinizi sürekli olarak tarayarak güncel tutuyor. Ayrıca kullanabileceğiniz kullanıcıların hazırladığı bir ton farklı arayüz teması var. Medya sunucularını, ağ veya sunucu üzerinden uzaktan dosya erişimi zahmetsizce destekliyor. Bunlar sadece temel özellikler, daha eklentilerine gelmedik.

Eklentiler Diyordun?

XBMC'ye eklentileri elle tek tek indirip kurmak bir seçenek ama onun yerine kısaca repo dediğimiz uygulama listeleriyle (repository list) hayat inanılmaz kolaylaşıyor. Halihazırda XBMC tarafından resmi olarak desteklenenler, yasal sorunu olmayan uygulamalar için liste hazır geliyor.

Farklı tasarım paketleri, kendinizi ifade edebilecek farklı tatları da keşfetmenizi sağlıyor.







Yüksek çözünürlüklü duvar kağıtları ile farklı menüleri dilediğiniz gibi kişiselleştirebiliyorsunuz.

Bunlar resim, müzik, video ve uygulama gibi güzel güzel kategorilenmiş, açıklamaları gayet yeterli ve bir tıkla internetten sisteme ekleniveriyor. İnsan keşke iOS ve Android'e uygulama kurmak da bu kadar kolay olsa diyor.

Menüsü hızlı ve akıcı olduğu için ben hemen Twitch ve YouTube'u kurdum. Bu akıllı televizyonların menüleri gibi çatlaya çatlaya mı çalışacak diyordum ama gayet akıcı.

Standart gelen repo'daki uygulamalar aslında buz dağının görünen yüzü. İnternet bir dolu repo listesiyle dolu ama hepsini bir araya getiren Superrepo'yu sisteme eklerseniz 1300'e yakın uygulamaya daha erişiminiz açılıyor. Bunların içerisinde aklınıza gelebilecek her şey var. Hulu'dan film izlemek mi istersiniz, yoksa MAME emulatörünü kurup oyun mu oynarsınız size kalmış. Ya da yasadışı dizi ve film sitelerinin bütün içeriğini çat diye açanlar mı? Hatta canlı televizyon bile izleyebilirsiniz. Elbette bu uygulamaları kullanırken yasaları çiğnememeye dikkat etmekte, beleş içeriğin bir tür hırsızlığa dönüşebileceğini unutmamakta fayda var. Biz de dosyamızda bunlardan hiç bahsetmeyeceğiz.

Sarma Sarar mı, Bulaşık Yıkar mı?

Eklentiler üzerinden XBMC'ye yaptırabileceğiniz o kadar çok şey var ki bazıları "Vay anasını!" dedirtirken bazıları "Buna ne gerek var be!" dedirtiyor. Birkaç örnek verelim. Mesela, Wake on LAN üzerinden dosyalara ulaşmak istediğiniz sistemi açabiliyor. Windows uygulamalarınızı açıp, metadata'larını değiştirebiliyor. Dropbox gibi bulut sistemlere ulaşıyor, medya sunucularını uzaktan konfigüre edebiliyor. Uzaktan hareketli IP webcam'lerini yönetebiliyor. Forumlarda gezip, Facebook videolarını medya oynatıcı arayüzüyle izletebiliyor. O kız size aşık mı söylüyor (yemin billah), güzel kızımıza şiirler diziyor. Mail'lerinizi kontrol ediyor. Arşivinizdeki bir dizinin yeni bölümü yayınlanırsa haber veriyor. Rastgele film fragmanları oynatıyor. MAME koleksiyonunu düzenliyor. Tek sayılı haftada mıyız yoksa çift sayılı mı söylüyor (kim niye merak ediyorsa). Bir dolu küçük veya basit çevrimiçi oyunu direkt XBMC üzerinden oynayabiliyorsunuz.

Üstelik dünya üzerinde medyalarla ilgili uygulama, servis, cihaz ne varsa hepsiyle birlikte çalışmasını sağlayan bir eklenti var. Evernote'a bile bağlanıp notlar oluşturabiliyor.

Cihaz Seçimi

XBMC'nin ve eklentilerinin bu kadar yeteneği olmasa bile medya oynatıcı için ilk tercihimiz olurdu. Çünkü neredeyse bütün cihazlarda ve işletim sistemlerinde çalışabiliyor. Böylece farklı cihazlar için farklı yazılımlarla muhatap olmuyorsunuz. Gerçi iOS'da kullanabilmek için jailbreak gerekiyor ama Windows, Mac OS, Android, Linux ne varsa hepsinde aynı özellikler ve arayüzle sizi karşılıyor.

Ancak bu kadar yetenekli bir medya oynatıcıyı elbette oturma odamızda televizyonda kullanmak isteriz. XBMC'nin bugüne dek en büyük derdi de buydu. Xbox tarih olalı beri, XBMC'yi televizyonda kullanmanın tek pratik yolu bilgisayar bağlamaktı. Çünkü ne akıllı TV'ler ne de Roku, AppleTV, WD gibi medya oynatıcılara kurmak sorundu. Ancak bu Android tabanlı medya oynatıcıların gelmesiyle değişiyor. Hesaplı, küçük boyutlu ve çok yetenekli bu Android cihazlar mantar gibi türüyor ve yakında bir numaralı medya oynatıcı haline geleceklerine şüphe yok.

Android medya oynatıcıların en güzel yanı Google Play mağazasındaki bütün uygulamaları da kullanabiliyor olmanız. Ayrıca piyasaya yeni giren modeller hazır XBMC kurulu gelmeye başladı, böylece uygulamayı kurmakla uğraşmanıza bile gerek kalmıyor.

Maalesef Android cihazların dezavantajları bu cihazlar için de geçerli. Mesela zamanla şişip performansları düşebiliyor. Bu video performansını da etkileyebiliyor. Bu yüzden Clean Master gibi araçları el altında tutmakta ve gereksiz uygulama yüklemekten kaçınmakta fayda var.

Diğer bir sorun ise XBMC'nin mevcut sürümü 12.3 Frodo'nun Android'de donanım hızlandırılmış medya

XBMC ve Superrepo Kurulumu

Öncelikle **xbmc.org/download** adresine girip, 12.3 "Frodo" sürümünü işletim sisteminize göre indirin. 13 "Gotham" sürümünün henüz uygulama desteği açısından zamanı var. Bu yüzden resmen yayınlanmasını beklemekte fayda var.

Windows'da alıştığımız üzere bol bol Next deyip standart kurulumu bitirip açabilirsiniz.

İlk olarak System > Appearance > International altından dili Türkçe yapalım. Ayrıca altyazılarda Türkçe karakter sorunu yaşamamak için karakter kümesi ayarını yapmakta ve standart altyazı dili seçmekte fayda var.

XBMC bütün ihtişamı ile karşımızda ama biz hiç vakit kaybetmeden binlerce yan uygulamaya erişebileceğimiz Superrepo'yu kuralım. Sistem'den Dosya Yönetici'sine gelin ve Kaynak Ekle'ye basın. **srp.nu** adresini kaynak olarak ekleyin. Bir üst menüye çıkın ve bu sefer direkt Sistem'e tıklayın. Soldan, Eklentiler sekmesine gelin. Zip Dosyasından Yükle seçeneğine tıklayın ve az önce girmiş olduğunuz Superrepo kaynağını gösterin. Karşınıza üç klasör çıkacak. Eğer söylediğimiz gibi 12.3 "Frodo" sürümünü kurduysanız, direkt Frodo'yu seçin. Gelen klasörler arasından All klasörünü seçip, içindeki repository'yi kurun. 3-5 dakika bekleyin, bazen kendine gelmesi biraz zaman alıyor.

Artık Superrepo emrinize amade. Sistem > Eklentiler > Eklentileri Al > SuperRepo All yolunu izleyerek tümüne ulaşabilirsiniz. Yalnız içerisinde yararlı eklentiler kadar, tarihi geçmiş ve çalışmayanlar da var, unutmayın.

XBMC'nin kendi forumlarından ya da **superrepo.org** adresinden son gelişmeleri takip edebilirsiniz. Türkçe kaynak arıyorsanız da **xbmctr.com**'a bakabilirsiniz, bazı Türkçe eklentileri de mevcut.



Uygulamadan çıkmadan filmler ve dizilerle ilgili her türlü içeriğe erişip en ince ayrıntısına kadar görebilmek mümkün.

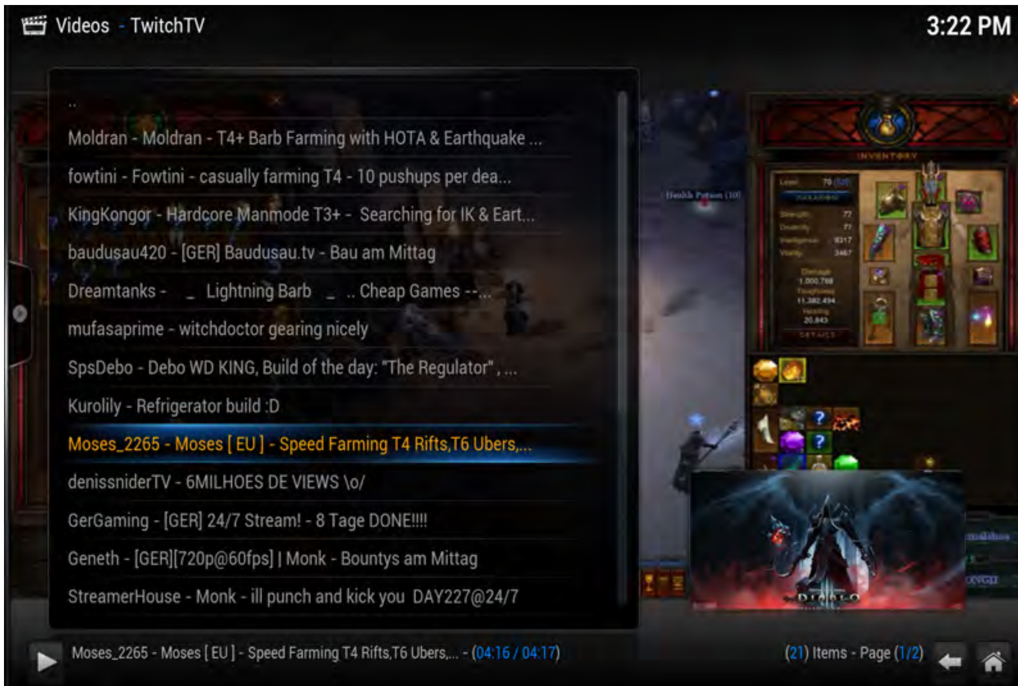
çözemiyor olması. Yani videoları oynatırken yeni nesil işlemcilerin video gücünü kullanamadığından yüksek çözünürlüklü videolarda performansı düşüyor. Ama bunu çok dert etmeyin, çünkü XBMC'nin yeni sürümü Gotham ile bu özellik ya bugün ya yarın eklenecek.

İşin daha güzeli, bu aylarda piyasada kendini göstermeye başlayacak Amlogic S802-H ve Rockchip RK3288 serisi sistem çipleri ile 4K video oynatma ve HDMI 2.0 gibi çok gelişmiş özellikler de geliyor. Zaten Android tabanlı bir medya oynatıcı alacaksanız tercihiniz bu iki aileden yana olsun.

Gülün Dikeni

Sayfalardır öve öve XBMC'yi bitiremedik. Hiç mi olumsuz yanı yok bu meretin? Çok nadiren çökmesi, uzaktan çalışan servislerin bazen tökezlemesi gibi ufak aksaklıkları saymazsak en büyük problemi, bu kadar özelliğin bazen kafa karıştırabilmesi. XBMC'nin arayüzü ve neyi nasıl yapacağınız, mesela medyalarınızı kütüphaneye nasıl ekleyeceğinizin kendine has bir sistemi var. Detaylı, ihtiyacınız olan özelliklere hâkim ve pratik bir sistem ama diğerlerinden farklı, bu yüzden alışmak gerekiyor. Ama bir kere alıştınız mı XBMC'nin bir dolu zahmetli işi sizin için geri planda nasıl usulca çözdüğüne şaşıracaksınız.

XBMC'yi bir deneyin. Akıcı ve kullanışlı arayüzü açılıştan kalbinizi çalacak zaten. Belki kullandıkça bu kadar özelliğe gerek yok, günün sonunda hayatı zorlaştırıyor diyebilirsiniz. Ama bugüne kadar medya oynatıcılarınızın kısa kaldığını hissediyorduysanız bizim gibi, alışkanlıklarınızı baştan sona değiştirecek. Belki bilgisayardan bir video açıp izlemek için Media Player Classic'i sisteminizde tutmak isteyebilirsiniz halen. Ama bütün arşivinizi bitmeyen gecelerde birleştirip hükmedecek bir yazılım varsa, daha güçlü bir alternatif yok bizce.



Olmazsa Olmaz Uygulamalar

FREEROMS DOWNLOADER VE ROM COLLECTION BROWSER

Retroya dönüş için ihtiyacımız olan uygulamalar bunlar. İlki gönlünüzden geçen ROM'u bulup indiriyor, ikincisi bütün ROM'larınızı derli toplu diziyor ve çalıştırıyor. Maalesef emülatörü ayrıca kurmanız ve ayarlarını yapmanız lazım. Bilgi isteyen zahmetli bir iş ama becerirseniz en güzel emülatör arayüzüne sahip oluyorsunuz ve XBMC kendince bir konsola dönüşüyor.

DBMC

Dropbox içeriğini olduğu gibi kullanmanızı sağlayan oldukça yararlı bir eklenti. Çok da fazla söze gerek yok sanırım?

LAST EPISODE

Diziler için oldukça kullanışlı. Her serinin son bölümünü görebiliyorsunuz. Eğer geniş bir arşiviniz varsa bazen bölüm isimlerinden dolayı kafa karıştırıcı olabiliyor, o bakımdan bayağı iş görüyor.

GAMETRAILERS.TV

Game Trailers'ın web sitesinde yayınlanan oyun fragman ve videolarını TV'den ayaklarınızı uzatıp izleyebilirsiniz. Hiç fena çalışmıyor ve videolar çok güzel kategorilenmiş. Uygulama XBMC'nin kendi repo listesinde.

PUT.IO

Put.io hesabınızda ne kadar dizi ve film varsa hepsine XBMC üzerinden erişip izleyebiliyorsunuz. Put.io üyeliğinin biraz tuzlu olması dışında, oldukça başarılı.

TWITCH

Patlamış mısırlarınızı hazırlayıp, en sevdiğiniz oyunların turnuvalarını ya da sevdiğiniz streamer'ları salonda koltuğunuza kurularak seyredebilirsiniz artık.

USTV VOD

Bu uygulamayla ilgili detaylı bilgi özellikle vermiyorum. Süpriz olsun bu da. Deneyin bakalım.

MiniX
Mini Test Dosyası

MiniX NEO X7

XBMC'nin asıl anlam kazandığı nokta Android medya oynatıcılar olduğundan, en iyisini bulup denemek için çok çaba sarf ettik. Ülkemizde satılan birkaç model var ama açıkçası bunlardan hiç memnun kalmadık. Günlerce araştırmanın sonunda Hong Kong'lu üretici MiniX'in ürünlerini bulduk. Üretim kalitesi, giriş çıkış portlarının bolluğu ve XBMC'nin kurulu gelmesi ile aradığımız özellikler tamdı. Tek sorun bir tane edinmekti ama sağ olsunlar yardımcı olup dünyanın öbür ucundan ürünleri yolladılar.

NEO X7'de Rockchip RK3188 SoC kullanılmış. Yeni "System on Chip" modelleri gelene kadar mevcut en iyi alternatif bu. RK3188 içinde dört çekirdekli Cortex A9 (1.6GHz) işlemcisi ve Mali 400 GPU'su (600MHz) bulunuyor. İşlemci gücü olarak fazlasıyla yeterli, sadece XBMC Frodo'da GPU desteği olmadığından bazen takılmalar yaşanabiliyor ama Gotham ile birlikte bu da çözülecektir. Ayrıca Asphalt 8 ve Modern Combat 4 gibi sağlam Android oyunlarını da oynatabiliyor (Ouya'dan iyi valla).

Üzerinde 4 USB portu, HDMI, optik ses, RJ-45 Ethernet, kulaklık ve mikrofon çıkışları bulunuyor ayrıca SD/MMC kart okuyucu ve IR alıcısı da var. NEO X7'nin en büyük artılarından biri ve başka bir üründe bulamayacağınız özelliği, çift bant Wi-Fi desteklemesi ve üzerindeki sağlam anteni. Bugüne kadar denediğim konsollar ve router'lar dahil tüm cihazlar içinde en iyi kablosuz ağ çekişine sahip ürün oldu. Hatta Android'in Personal Hotspot özelliğini de kullanarak NEO X7 üzerinden VPN kullanan ayrı bir ağ yaratıp bütün eve dağıttım. Normalde bunu yapabilen bir router almak iki misline mal oluyor.

NEO X7'nin 2GB belleği ve 16GB flash depolama alanı bulunuyor. Bu uygulamalar için fazlasıyla yeterli ve isterseniz SD kart ile genişletebiliyorsunuz. Android Jelly Bean 4.2.2 ve XBMC'nin Frodo versiyonu yüklü geliyor (Android KitKat ve XBMC Gotham'a yükseltilebilecek). Kendine ait bazı medya uygulamaları ve bir arayüzü de var ama bunları beğenmedik. Standart Android arayüzü ile kullanmak çok daha mantıklı. Bluetooth desteği sayesinde Dual-Shock bağlanabiliyor ve AirPin Pro uygulaması üzerinden DLNA de kullanabiliyorsunuz.

Başta söylediğim gibi aradığımız bütün özelliklere sahip bir medya oynatıcı ararken bulmuştuk NEO X7'yi ve bütün bu özellikleriyle ihtiyacımızı beklediğimizden de iyi karşıladı. Üretim kalitesi de beklentilerimizi aştı. Gördüğümüz tek zayıf yanı beraberinde gelen kumandanın pek bir işe yaramaması. Bu yüzden mutlaka bir NEO A2 ile kullanılması lazım. Bunun haricinde daha iyi bir Android medya oynatıcıyı bugün için boşuna aramayın.



Nerden alınır ve yeni modeller

MiniX henüz Türkiye'ye gelmiyor. Sahibinden.com'da bir ilanını bulabildik ama o da iki katı fiyatına. En mantıklısı gümrük sorunlarını göze alıp yurtdışından sipariş etmek. Deal Extreme'den (dx.com) kargo ücretsiz alabiliyorsunuz. NEO X7 142$, NEO X7 Mini 119$, NEO A2 ise 35$'a satılıyor. Yakında X7'nin devamı olan KitKat yüklü ve 4K destekleyen, Amlogic S802-H kullanan NEO X8s modeli geliyor, alt modeli ise X8 olacak. Bizce bu kadar zahmete girmişken beklemek anlamlı olacaktır.

MiniX NEO A2

Android medya oynatıcı kullanacaksanız akıllı bir kumanda, olmazsa olmazınız. Piyasadaki modeller içinde en aklımıza yatan yine MiniX'in NEO A2 modeli oldu. Çünkü üç farklı şekilde kullanabiliyorsunuz. Ön yüzü temel özelliklere sahip standart bir kumanda. Arkasını çevirirseniz kullanışlı ve bol özellikli bir Q klavye çıkıyor karşınıza. Ayrıca Air Mouse olarak da kullanabiliyorsunuz ki, bu özellik olmadığında Android uygulamalarının çoğu hiçbir işe yaramıyor.

NEO A2 bununla da yetinmiyor, üzerindeki kulaklık ve hoparlörü kullanarak Skype konuşmalarında ahize olarak da kullanabiliyorsunuz. Temel özellikleri IR üzerinden çalışıyor ancak gelişmiş özellikler için USB dongle kullanıyor. Yani cihazdaki bir portu işgal ediyor.

Ürünün tek sorunu mikrofon ve hoparlörü aktif bırakırsanız kullandığı çift AAA pili sabaha kadar tüketmesi, dikkatli olmak lazım. Bir de bütün tuşlar geri aydınlatmalı değil. Ama o kadarını istemek de ayıp olurdu sanırım.



Çok işlevli olmayı abartan bu minik kumanda, Skype konuşmalarınız için favori telefon ahizeniz olmaya aday.

MiniX NEO X7 Mini

NEO X7'nin küçük kardeşi olan Mini büyük kardeşinin yapabildiği pek çok şeyi beceriyor. Ancak birkaç anahtar özelliği eksik. Bunlardan en önemlisi çift bant Wi-Fi ve o büyük anten. Bu yüzden kablosuz ağ çekim gücü daha zayıf. Ayrıca flash depolama alanı yarı yarıya düşmüş ve 8GB. En kötü yanı dört yerine iki USB portu kullanıyor, eğer bir portu kumandaya verirseniz harici diskleriniz için tek port kalıyor. Çok düşük enerji tükettiğinden açma-kapama düğmesi de kaldırılmış ve ebat olarak daha küçük. Bu kadar özellik çıkınca bile rakiplerinden iyi (en azından optik ses çıkışı var) ama abisi ile fiyat farkı sadece 25$ civarında olduğundan bizce bunu tercih etmenin bir gereği yok.



TEST

OYUNCUNUN KLAVYESİ

Klasiğinden mekaniğine, oyunumuzu tıkırdatanlar.

Geçen ayki oyuncu faresi testimizden sonra sıra klavyelere geldi. Malum klavye basmazsa farenin oynaması kime fayda? Mekanik klavyeler hâlâ ateş pahası olsa da eskiye nazaran biraz daha kabul edilebilir fiyatlara düştüler. Özellikle uzun ömürleri düşünülünce bir kere alıp rahat ediyorsunuz. Tasarımları da her geçen gün daha fazla oyuncu klavyesiyim dedirtiyor.

Bu sefer eski, yeni ayırmadan, piyasada bulunan kaliteli klavyeleri komple masaya yatırdık. Bazıları zamana meydan okurken bazıları da teknolojinin bütün yeniliklerini üzerinde topluyor. Bakalım sizin de ilginizi çekebilecekler mi?

-Emir Cerrahoğlu



SteelSeries 6Gv2

Artılar: Mekanik, Windows tuşu yok
Eksiler: Oyuncu klavyesi için fazla sade bir tasarımı var, Klavye Türkçe değil, Fiyat/Performans açısından zayıf
Fiyat: 290TL



Logitech G510

Artılar: GamePanel LCD özelliği, Programlanabilir tuşlar, Kişiselleştirilebilir arka ışık, Kulaklık ve mikrofon girişi
Eksiler Mekanik olmadığı halde fiyatı pahalı
Fiyat: 275TL



CM Storm Mech

Artılar: Mekanik, Arka aydınlatması başarılı, Geniş profil ve makro desteği, Düşük erişim süresi
Eksiler: Klavye Türkçe değil, Aşırı pahalı
Fiyat: 600TL



Razer Anansi

Artılar: Synapse 2.0, Detaylı macro yapısı, Kişiselleştirilebilir arka ışık, Kolay erişilebilir başparmak tuşları
Eksiler: Mekanik olmadığı halde fiyatı pahalı
Fiyat: 240TL



CM Storm Trigger Z

Artılar: Mekanik, Sade ve şık tasarım, Kademeli aydınlatma sistemi, Kaliteli dış kaplama, Geniş profil ve makro desteği
Eksiler: F/P oranı iyi olsa da fiyatı yüksek, Klavye Türkçe değil
Fiyat: 450TL



Logitech G710+

Artılar: Mekanik, Sessiz, Dahili USB girişi, Oyun modu, Ekstra sessiz
Eksiler: Biraz plastik görünüyor
Fiyat: 340TL



Thermaltake TT eSports Challenger Ultimate

Artılar: Klavye üzerinde USB, kulaklık ve mikrofon girişi var, WASD ve ok bölgesinde bulunan fanlar, Makro desteği, Tahliye delikleriyle su dökülmesine dayanıklı, F/P oranı başarılı
Eksiler: Türkçe değil, Mekanik olmadığı halde fiyatı pahalı
Fiyat: 280TL



Thermaltake eSports Meka G Unit

Artılar: Mekanik, Tasarım ve ergonomisi dikkat çekiyor, USB, kulaklık ve mikrofon girişleri, Sessiz
Eksiler: Fiyatı özelliklerine göre biraz yüksek
Fiyat: 350TL



A4 Tech X7-G800V

Artılar: Hızlı tepki süresi, Programlanabilir tuşlar, Windows tuşu iptal edilebiliyor, Suya dayanıklı, Şahane fiyat
Eksiler: Üst düzey kalite bekleyenlere hitap etmiyor
Fiyat: 60TL



Razer Blackwidow Ultimate

Artılar: Mekanik, Sessiz, Synapse 2.0, USB, ses ve mikrofon çıkışı, Kişiselleştirilebilir arka ışık
Eksiler: Makro tuşları daha fazla olabilirdi
Fiyat: 450TL

GEFORCE EXPERIENCE

GeForce Experience 2.0 ile Performansınızı Katlayın

Nvidia kart kullananlar yaşadı!

Önce isterseniz GeForce Experience 2.0'ın getirdiği yeniliklerden ve oyuncuların davranışına olan etkisinden başlayalım. Bildiğiniz gibi GeForce Experience'ın çıkışıyla birlikte oyuncular için sürücü arama zahmeti tarihe karışmış, oyunlarda en iyi performansı alabilmek için şekilden şekle girme dönemi bitmişti. O dönem için hepimiz geleceği var mı acaba diye düşünürken GeForce Experience, 2.0 versiyonu ile 150 oyunu destekleyen, kocaman bir platform haline geldi. Umarız ki bu yenilikler aynı hızıyla sürmeye devam eder.

Yenilikler

Peki GeForce Experience 2.0 bize neler vaat ediyor? Öncelikle artık dizüstü bilgisayarlarda da GeForce Experience'ın bütün nimetlerinden faydalanabiliyoruz. Halihazırda zaten son çıkan performanslı sürücülere hızlıca ulaşıp, oyunları sistemimize göre en iyi şekilde optimize edebiliyorduk. Şimdi iki yeni özellik daha eklendi. Bunlardan ilki oyun içerisinden kayıt almamıza yarayan ShadowPlay. ShadowPlay aktif olduğu sürece boyunca oynadığımız oyunun son 20 dakikasını kayıt altında tutuyor. Böylece hiç beklemediğimiz bir anda, ilginç bir görüntüyle karşılaştığımızda bunu kaçırmıyoruz.

Yine GeForce Experience 2.0 ile birlikte dizüstülere gelen bir diğer özellik de GameStream özelliği. Bu sayede artık CPU'ya fazla yük bindirmeden GeForce ekran kartlı dizüstü bilgisayarınız üzerinden de canlı yayın yapabileceğiz.

Performans

Bunlar aslında pastadaki süsler. Biz oyuncuları asıl ilgilendiren, GeForce Experience 2.0'ın 337.50 sürücü setiyle birlikte gelmesi. Yeni sürücüler ile Nvidia ekran kartlarında %70'lere varan performans artışı yaşandı. Böylece gördük ki aslında DX11 ile de çok güzel işler çıkabiliyormuş. Bu yeni gelen sürücü güncellemesiyle sadece tek GPU'lu ekran kartları değil, SLI yapılarda da ciddi performans artışı dikkat çekiyor. SLI olacağına, tek GPU olsun ama sağlam olsun anlayışından vazgeçip, SLI'a yönelen insanlar görürseniz şaşırmayın. Burada Nvidia'nın ciddi bir atağı var aslında. Bu performans artışının DX platformu üzerinde gerçekleşmiş olması, bütün yatırımını kendi platformlarına yapan rakiplerini zor durumda bırakacak gibi duruyor. Ayrıca, DirectX'in oyun sektörünün neredeyse tamamı tarafından kullanıldığının da altını çizelim.

DX12

Bu sene CES'de duyurulan DX12 hepimizi heyecanlandırmıştı. Oyun grafiklerinde yaşanan bu durgunluğun artık dağılacağının habercisi gibiydi.

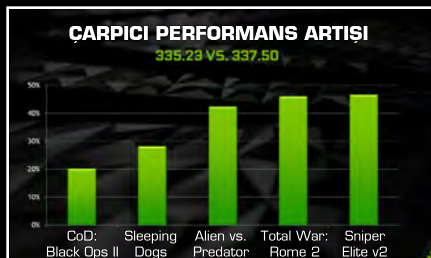
Ek olarak, bir güzel haber de Nvidia'dan geldi. Fermi, Kepler ve Maxwell serisi DX11 destekleyen bütün Nvidia kartların, DX12 de destekleyeceğini öğrendik. Tabii yeni teknolojiyi desteklemek önemli ama alacağınız performans çok daha önemli. 337.50 sürücü setiyle artan performansı, aslında DX12'ye şimdiden bir hazırlık gibi düşünebilirsiniz. Görünen o ki GeForce GTX kullanıcılarının bu sürücüler ile performans sorunları tarihe karışacak gibi duruyor.



Bu Sene Bizi Neler Bekliyor?

337.50 sürücü setiyle gelen bu performans artışına karşı oynayacak oyun mu var diye soruyorsanız, işte 2014'de çıkmış ve çıkacak DirectX'in nimetlerini kullanan başlıca isimler; Watch Dogs, Titanfall, Daylight, The Witcher 3, The Evil Within, Batman: Arkham Night ve The Elder Scrolls Online.

Nvidia'nın bütün bu nimetlerinden yararlanmak için aylarca beklemeniz ya da karmaşık ayarlar yapmanız da gerekmiyor. Tek yapmanız gereken **www.geforce.com/geforce-experience** adresinden GeForce Experience'ı bilgisayarınıza indirip kurmak.







http://www.nvidia.com.tr



PLAZMA TV

İNCE, BÜYÜK, SICAK VE RENKLİ

Yaşı tutan okurlarımız bilir, 80'li yıllarda bir ailenin evine almak istediği yegâne ürün renkli televizyondu (Türkiye'de ilk renkli yayın 1982'de yapılmıştı). Yıllar sonra bu denli heyecan yaratan bir diğer teknolojiyse plazma ekrandı. Bir karıştan ince olması bir yana, dümdüz ve kocamandı! Canlı renkleri, yüksek kontrast oranı ve geniş görüş açısıyla plazma televizyonlar ilk gördüğümüzde ağzımızı açık bırakmıştı.

KISA TARİHİ

Macar mühendis Kálmán Tihanyi tarafından 1936'da ortaya atılan plazma ekranın ilk monokrom örneği 1964'de üretilirken, bugün bildiğimiz renkli, büyük ekran televizyonlar ancak 90'larda boy gösterdi. İlk başta zenginlerin salonunu süsleyen plazma TV'ler zamanla ucuzladı ve yaygınlaştı.

2000'li yılların ortasına gelindiğindeyse daha hafif, daha ince, daha az güç tüketen LCD ekranlar liderliği çoktan ele geçirmişti. Plazma TV denince akla gelen ilk isimlerden Panasonic bile yaptığı açıklamanın ardından Mart 2014 itibarıyla plazma ekran üretimine son vermiş bulunuyor.

PLAZMA NEDİR?

Plazma, maddenin dört temel halinden biridir. Bir gazı yeterince ısıtır veya güçlü bir elektrik akımına maruz bırakırsanız iyonlaşarak plazma halini alır. Gazlarda olduğu gibi belirli bir biçim ya da hacme sahip olmasa da, gazların aksine elektriği iletir ve elektromanyetik alanlardan etkilenir. Kısacası, pozitif yüklü iyonlar ve negatif yüklü elektronların içinde serbestçe dolaştığı, elektriği ileten "gazlara" plazma denir.

Katı, sıvı ve gaz hallerine oranla günlük hayatta karşımıza daha nadir çıksa da esasında plazma, maddenin bilinen evrende en yaygın (%99'dan fazla) bulunan halidir, zira Güneş dâhil çoğu yıldız plazmadan oluşur.

NASIL ÇALIŞIR?

Elbette salonumuzdaki televizyonun içinde milyonlarca santigrat derece sıcaklıkta maddeler dolaşmıyor. Plazma televizyonların bu ismi almasının nedeni, iki cam panel arasına sıkıştırılmış, elektrik yüklü iyonize gazla dolu çok sayıda hücre barındırması (bu hücreleri ufacık birer floresan lamba gibi düşünebilirsiniz).

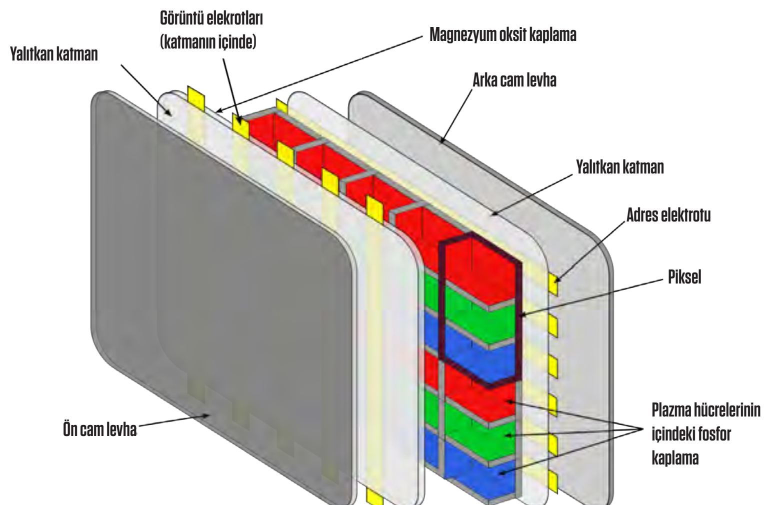
Plazma ekranda kullanılan gaz karışımı, elektrik akımı verildiğinde plazma halini alır ve fazla enerjisini foton olarak dışarı verir. Eski tip monokrom panellerde büyük oranda neon gazı kullanıldığı için turuncu renkte ışık verdiği görülür. Renkli panellerde ise ortaya çıkan ve gözle görülemeyen morötesi ışık, hücrelerin içini kaplayan fosforlu boyaya çarptığında bir kısmı kızılötesi ışığa, bir kısmı da görünür ışığa dönüşür. Kullanılan fosforun cinsine ve hücrelere verilen voltaj değerine göre farklı renkler elde edilir. Bu hücrelerden milyonlarcası bir araya geldiğinde, ekranda görüntü oluşturulur.

PLAZMA EKRANIN TUHAFLIKLARI

- Dünyanın en büyük plazma televizyonu, Panasonic'in 152 inçlik 4K2K 3D modeli. 3 metreyi aşkın genişlikteki bu TV'ye sahip olmak için 600 bin dolar vermeniz yeterli.

- Özellikle eski model plazma TV'ler "ekran yanması" denilen olaydan muzdaripti. Fosfor temelli görüntü sistemlerinin baş belası olan bu sorun nedeniyle uzun süre aynı görüntü gösterildiğinde ekranda izi kalıyordu.

- Yüksek yüksek tepelere ev kurduysanız, evinize plazma TV almadan önce iki kez düşünün. Yüksek irtifanın getirdiği basınç farkı nedeniyle plazma TV'ler deniz seviyesinden 2km ve yukarısında sorun çıkartabiliyor.





WD MY CLOUD EX4 İLE KENDİ BULUT DEPOLAMA ÇÖZÜMÜNÜZÜ KURUN

Tek bir cihaz ile bütün depolama ve yedekleme sorunlarınız tarihe karışsın

-EMİR CERRAHOĞLU

Bilenler bilir, uzun zamandır depolama çözümü konusunda dertliyim. Artan veri depolama ihtiyacını harici diskler ile karşılamaya çalışmak, beraberinde çok daha büyük bir dağınıklığı da getirdiği ve veri güvenliğini sağlamadığı için bu ay bütün sorunları kökten çözme kararı aldım. Bu konuda detaylı bir incelemenin ardından fiyat ve performans konusunda WD My Cloud EX4'ün, bizim güç yüzüğümüz olacağına karar verdim. Gelin bu küçük sihirbazı yakından tanıyalım.

İhtiyaçlarınızı Belirleyin

Öncelikle neleri depoluyorsunuz, kaç cihaz kullanıyorsunuz, sinema sisteminiz var mı, kablolu bir yapı mı yoksa kablosuz bir yapı mı kullanıyorsunuz, hassas verilerinizin boyutu nedir ve bunları nasıl yedekliyorsunuz güzelce belirleyin. Bunu yaparken hassas verilerinizi ayrıca yedekleyip toplam boyutunu ölçün, çünkü onlar için ayrıca güvenli bir çözüm üreteceğiz.

İhtiyaçlarınızı belirledikten sonra sırada bu ihtiyaçları karşılayacak ürün var. My Cloud EX4'ü diskli ya da disksiz olarak temin edebiliyorsunuz. Diskli model zaten halihazırda WD RED serisi ürünleri kullandığı için ben onu tercih ettim. WD RED serisi diskler NAS cihazlarda kullanılmak üzere üretildiği için, daha uzun ömürlü ve dayanıklı oluyor haliyle.

Burada dikkat etmeniz gereken nokta verilerinizin ne kadarının hassas olduğu ve düzenli yedek alıp almadığınız. Bu hem kullanmanız gereken RAID yapısını hem de ihtiyaç duyacağınız alanı belirleyeceğinden, ürün seçiminize de etki edecek. Basit bir örnek ile izah edelim. Diyelim ki retro oyunlardan oluşan ve artık günümüzde bulması çok zor olan bir oyun arşiviniz var ve aynı zamanda profesyonel fotoğrafçılıkla ilgileniyorsunuz. Bu iki hobinizin dijital hayatınızdaki yeri 2TB olsun. Bu verileri harici bir diskte saklamayı tercih etmek, emniyet kemeri olmadan araç sürmeye benziyor. Bir gün uyandığınızda, yıllarınızı verdiğiniz ve hayatınızda büyük yer kaplayan bu anıların artık orada olmadığını fark edebilirsiniz. Bu yüzden My Cloud EX4 ile kurgulayacağınız yapıda en az 2TB alanı RAID 1 olarak yapılandırmanız, hassas verilerinizin güvenliğini

> My Cloud EX4'ün başarılı arayüzü sayesinde kaynak kullanımı, disklerin sağlığı ve kullandığınız depolama alanı gibi detayları tek bir ekrandan takip edebilirsiniz.



WD My Cloud™
Mobile & Desktop App



WD absolutely

arttıracaktır. Tabii RAID 1 yaptığınızda kullandığınız alanın iki katını ayırmanız gerekiyor, yani 4TB daha kafadan gitti.

Aynı mantık üzerinden ağınızda düzenli yedekleyeceğiniz cihazları da seçip bu kısma ekleyip bir hesap çıkarabilirsiniz. Diyelim ki toplamda 5TB veriniz var ve bunların 4TB'ını kritik veriler oluşturuyor. Bu durumda 4TB'lık kısım için RAID 1 yapıp, kalan kısmı normal olarak kullanabilirsiniz. Bu senaryoda toplam ihtiyaç duyacağınız disk kapasitesi 9TB ve siz 4TB'ı RAID 1 olarak yapılandırdığınız için bu yapıyı minimum 4+4+1 olarak kurgulamalısınız. Burada dikkat edilmesi gereken nokta, RAID yaptığınız disklerin boyutunun aynı olması.

İlla RAID mi kullanmak zorundayım diyenler varsa, alternatifiniz var tabii ama aynı kapıya çıkıyor. My Cloud EX4 üzerinde bulunan iki adet USB 3.0 genişleme yuvasını kullanarak buraya harici disk bağlayabilir ve belirlediğiniz klasörlerin yedeklerini buraya aktarabilirsiniz.

Kolay Kurulum

Düzgün bir planlama ile ihtiyaçlarınızı belirleyip My Cloud EX4'ü yapılandırdıktan sonra sırada onun bize hünerlerini göstermesi var. Öncelikle My Cloud EX4'ü kurmamız gerekiyor. My Cloud EX4 üzerinde iki adet 1Gbps Ethernet çıkışı bulunuyor. Eğer ikiden fazla cihazda kullanmak istiyorsanız bir switch'e ihtiyacınız olacak. Aynı şekilde kablosuz bir router kullanarak, kablosuz ağınız ile de paylaştırabilirsiniz.

My Cloud EX4'e fişini ve Ethernet kablosunu taktığınızda, DHCP üzerinden kendisi zaten otomatik IP alacaktır. Disklerin sağlık durumu, doluluk oranı ve IP adresi gibi pek çok bilgiyi, cihazın üzerindeki panelden görebiliyoruz. Buradan IP adresini alıp tarayıcınız üzerinden kolaylıkla kontrol paneline ulaşabilirsiniz.

İlk defa giriş yaptığınız için şifre girmeden doğrudan girebiliyorsunuz. Giriş yapar yapmaz sade ve dinamik görüntüsüyle içinizi bir okşuyor My Cloud EX4. İlk girişinizde sizi zaten yönlendirecek kendisi temel ayarlar için.

Temel ayarlarınızı yapınca dilinizi Settings sekmesine gelerek öncelikle Türkçe yapın ki anlattığım yerler karışmasın.

İlk olarak cihazın firmware'ini güncelleyip, disklerimize güzelce format atıyoruz. Bu işlem biraz vakit alabilir, normaldir. Sonrasında ihtiyacınıza göre RAID ya da JBOD yapmak isterseniz, Depolama



sekmesinden bunu ayarlayabilirsiniz. Burada bulunan Disk Durumu sekmesini zaman zaman kontrol etmenizde fayda var. Disklerde oluşabilecek olası bir durumu bu sayede gözlemleyebilir, ona göre önlem alabilirsiniz.

Hayatınızı Kolaylaştırın

Şu zamana kadar yaptıklarınız standart her depolama cihazında yapmanız gereken temel şeylerdi, bu noktadan sonrakiler ise My Cloud EX4'ün marifetlerini gösterecek. Öncelikle bulut hizmetini etkinleştirmemiz gerekiyor ki dışarıdayken telefondan, tabletten ya da başka bir bilgisayardan dosyalarınıza rahat rahat erişebilin. Ayarlar sekmesinden Bulut Hizmeti ve Bulut Pano Erişimi'ni aktif edip, bağlanmasını sağlayın. Yönetici profilinde girdiğiniz email ile cihazı kayıt ettiyseniz eğer, bu aşamadan sonra WD'nin online servisi üzerine cihazınıza istediğiniz yerden erişebilirsiniz, bunun için ek bir IP yapılandırması yapmanıza gerek yok.

Yedeklemelerinizi yönetmek de My Cloud EX4 ile çok kolay. Dört farklı yedekleme seçeneğiniz var. Eğer genişleme yuvalarından bağlı harici diskleriniz varsa, istediğiniz klasörlerin bu disklere yedeklenmesini ya da tam tersi, buradaki klasörlerinizin My Cloud EX4'e yedeklenmesini sağlayabilirsiniz. Aynı şekilde farklı bir sunucuya ya da cihazın kendi içine yedekleyebileceğiniz gibi, Amazon ve ElephantDrive gibi servisleri de entegre çalıştığı için kullanabiliyorsunuz. Hatta ElephantDrive My Cloud EX4 için size 100GB alanı bir sene boyunca ücretsiz sağlıyor

My Cloud EX4, profesyonel amaçlar için depolama çözümü arayanlara da hitap ediyor. Eğer sanallaştırmayla uğraşıyorsanız ve iSCSI olarak disk tanımlamaya ihtiyaç duyuyorsanız, My Cloud EX4 size bu konuda da yardımcı oluyor. Web arayüzü üzerinden bütün işlemleri hızlıca halledip tanımlayabiliyorsunuz.

My Cloud EX4'e Mutlaka Kurmanız Gereken Uygulamalar

My Cloud EX4'i rakiplerinden ayıran bir diğer özelliği ise uygulama desteği. Bu sayede iş yükünüzü azaltıp, My Cloud EX4'e yaratıcı özellikler katabiliyorsunuz. Bu yazılımlardan bazıları hazır kurulu geliyor, bazılarını ise tek tuş ile siz kuruyorsunuz. İşte işinize yarayacak başlıca uygulamalar:

HTTP/FTP İndirmeleri

HTTP veya FTP üzerinden istediğiniz dosyaları doğrudan My Cloud EX4'e indirmek oldukça basitleştirilmiş. Bunun için tek yapmanız gereken, indirmek istediğiniz dizinin ya da dosyanın linkini ve indirilecek klasörün yolunu girmek. Gerisini cihaz kendisi hallediyor. Dilerseniz bu işlemi belli bir zamanda yinelenecek şekilde ya da belli bir tarihte başlayacak şekilde ayarlayabiliyorsunuz.

Transmission

Kendisi bir BitTorrent istemcisi olup, gayet sade bir arayüze sahip. Ve evet, doğrudan WD My Cloud EX4 üzerinden çalışıyor. Yani torrent üzerinden indireceğiniz içeriği doğrudan My Cloud EX4'e indirebilirsiniz.

IceCast

Diyelim ki geniş bir müzik arşiviniz var, dosyalarınız kaybolmasın diye yedeklediniz ama dinlemek için bir kopyasını da kendi bilgisayarınızda tutuyorsunuz. Gereksiz yer harcamaya gerek yok. IceCast üzerinden kendi müzik listelerinizi oluşturabilir ve bunu doğrudan ağınızda bulunan herkesle paylaşabilirsiniz. Bir nevi kendi mini radyonuzu kurmuş oluyorsunuz anlayacağınız.

aMule

Ne olduğunu bilmeyen yoktur sanırım. P2P dosya transferi denilince ilk akla gelen isimlerden kendisi. Özellikle torrent yaygınlaşmadan önce çok sık kullanılırdı.



İnternette bulunan her türlü içeriği cihaza indirebilmeniz için her türlü imkanı düşünmüşler. Bunun dışında birkaç tıklama ile kurabileceğiniz çok sayıda uygulama da WD My Cloud EX4'ün bir depolama cihazından çok daha fazlası olmasını sağlamış.





Film Tutkunları Sözüm Size!

Eğer XBMC dosya konumuzu sevdiyseniz, My Cloud EX4 bütün medyanızı tek bir merkezde barındırma konusunda iştahınızı açacaktır. Gigabit hızındaki Ethernet çıkışlarıyla videolarınızı sorunsuzca DLNA üzerinden stream edebilirsiniz. Bu sayede ister bilgisayarınızdan, ister akıllı televizyonunuzdan, isterseniz de medya oynatıcınızdan sorunsuzca erişebilirsiniz. Tabii illa film olmak zorunda değil bu içerik, müzik ya da fotoğraflar için de aynı şey geçerli. Eğer ağınızda bir kablosuz router varsa, mevcut içeriğinizi kablosuz olarak telefon ve tabletlerinize kadar da genişletebilirsiniz.

Alternatif olarak ağınızda kablosuz bir router olmasa da WD'nin çevrimiçi servisi üzerinden erişebilirsiniz ama burada internet üzerinden içeriği stream edeceğiniz için, video izlemek amacıyla kullanmak pek verimli olmayacaktır.

Yine de verilerinize mobilden ulaşmak için, öncelikle WD My Cloud yazılımını mobil cihazınıza indirin. Sonrasında My Cloud EX4'ün yönetici panelinden bir kod almanız gerekiyor. Bulut Erişimi sekmesine tıklayarak, açtığınız kullanıcıların üzerine gelip Kod Al diyerek, aktivasyon kodunuzu alabilirsiniz.

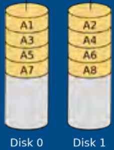
My Cloud EX4, sadece verilerinizi yedeklemek için değil, tam bir medya çözümü sunmak ve çeşitli uygulamalarla hayatınızı kolaylaştırmak için birçok güzel özelliğe sahip. Tek bir cihaz ile ortamda bulunan bütün cihazların veri depolama sorununu çözebildiğiniz gibi bu verilere her yerden erişebilmenize olanak sağlıyor. My Cloud EX4'ün disksiz fiyatı 629$ + KDV şeklinde ve 16TB'a kadar (4x 4TB) destekliyor. Dilerseniz kendi diskinizi takabilirsiniz ama ben uğraşmam, WD RED ile tam dolu alayım derseniz de 16TB'lık versiyonunu 1999$ + KDV'den alabiliyorsunuz.

Disklerimizin sağlığı gayet önemli, hastalanmalarını istemeyiz. Web arayüzü üzerinden disklerinizin sağlık durumunu kontrol edip, olası bir sorunda hızlıca aksiyon alabilirsiniz.



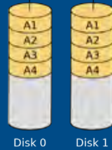
Hangi RAID Bana Uygun?

RIAD dediğimiz olay kısaca, performans ya da veri güvenliğini arttırmak amacıyla (hatta ikisini birden) birden fazla diskin aynı anda kullanıldığı bir veri depolama işlemidir. My Cloud EX4 size RAID 0, 1, 5, 10 ve JBOD ile veri depolama seçeneğini sunuyor. Bunlardan hangisine ihtiyaç duyacağınıza RAID çeşitlerini okuduktan sonra kendiniz karar verebilirsiniz.



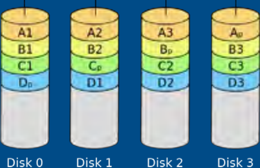
RAID 0

İki veya daha fazla disk ile yapılır. Özellikle sıralı yazma ve okuma işlemlerinde ciddi performans arttırsa da tek bir diskte oluşacak hata veri bütünlüğünün bozulmasına, dolayısıyla veri kaybına neden olur. Performans için ideal olsa da veri depolamak ve saklamak için tercih edilmez.



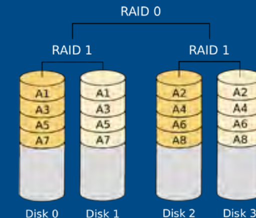
RAID 1

En az iki disk ile yapılır. Mirroring diye de bilinir. Bir diske yazılan veriler, aynı anda diğer diske de yazılır. Böylece %100 bir yedeklilik sağlanmış olur. Veri saklamak için idealdir. RAID 1'de elde edilen kapasite her zaman toplam kapasitenin yarısına eşittir.



RAID 5

En az üç disk ile yapılır. Hem güvenlik hem de performans sağlar. İki disk tıpkı RAID 0 gibi çalışırken diğer disk eşlik bilgilerini saklamak için kullanılıyor. Tabii bu veri diskler arasında dağıtılıyor, tek bir diskte tutulmuyor. Böylece disklerden biri çökse de veri kaybı yaşanmıyor. Üstelik disk alanı kaybı sadece 1/3 oranında olduğu için, hem performans hem de güvenlik isteyenlerce sıkça tercih ediliyor.



RAID 10

En güvenli ve performanslı RAID yapılarından biri. Minimum 4 disk ile yapılıyor ve toplam disk alanının yarısına mal oluyor. RAID 1'den farklı olarak, diskler kendi aralarında RAID 0 olarak çalıştığı için, ciddi anlamda performans artışı da sağlanıyor. Özellikle hassas verileri depolamak ve aynı anda performansa ihtiyaç duyulan sistemlerde kullanılıyor. 4 kat okuma ve 2 kat yazma performansı sunsa da 4 disk gerektirmesi maliyet açısından dezavantaj getiriyor.

JBOD

Standart RAID yapılarının dışında bir yapı olsa da benzerlikleri nedeniyle birlikte anılıyor. RAID 0 ile hemen hemen aynı özellikleri taşısa da farklı kapasitedeki diskler ile de uygulanabiliyor. RAID işlemleri için disk kapasitelerinin aynı olması gerekirken, JBOD'un farklı kapasitelerde de çalışması, mevcut disklerin performansa etki etmesi açısından başarılı ancak veri depolama konusunda yine de güvensiz bir yapı.



EVRENİ ANLARKEN KARŞILAŞACAĞIMIZ PARADOKSLAR

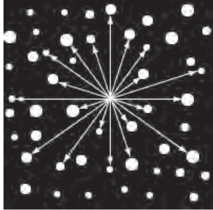


AŞAĞI TÜKÜRSEM SAKAL, YUKARI TÜKÜRSEM BIYIK –BERKAN CESUR

Dünyayı anlamak konusunda bilimsel sonuçlar netliğe vardığında herkes aynı fikre sahip olsa da, bazı gerçekler var ki bilimsel sonuçları görsek, ispatına çıplak gözle baksak bile kabulü zor oluyor.

Bu ay sizlere insanlığın en eski beyin jimnastiğinden, paradokslardan bahsedelim dedik. Yoksa demedik mi? (Gördüğünüz gibi hızlı başladık...)

OLBERS PARADOKSU



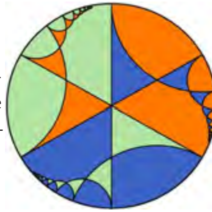
Gece gökyüzüne bakmak hepimiz için büyük zevk diye genellesek sanırım pek de yanılmayız. Gelin bu zevkinize biraz soru işareti katıp keyfinizi kaçıralım.
Olbers paradoksu, madem sonsuz tane yıldız var, neden gökyüzüne baktığımızda her noktada yıldız ışığı görmek yerine karanlık görüyoruz diye sorar. Sonrasında ışığın ulaşma esnasında evrenin maddesini oluşturan tanecikler tarafından engellendiğini söyleyerek konuyu çözüme ulaştırmayı dener. Ama o da ne, fizik kuralları gereği bu araya karışan tanecikler de ısınmalı ve ışımalıdır, yani her halükarda beyaz bir gökyüzü görmeliyiz? Bu durumu büyük patlama teorisi, evrenin ve yıldızların sonsuz olmadığı, ışığın giderek kırmızıya kaydığını söyleyerek açıklar. Evren boşluklarının ilk halinden, yıldızlardan daha parlak olduğunu, evrenin ışıması gereken taneciklerinin bu boşluklarda söndüğünü söyler ve her bakılan yerdeki yıldız ışığının insan gözüne henüz ulaşmadığını da not ederek konuyu kapatır (çünkü iki ışık yılı uzaklıktaki bir ışımayı, başladığı andan itibaren iki yıl sonra görürsünüz). Neyse, beyni yakmamak için gece dışarı bakmıyoruz arkadaşlar, özetle bu.

FERMİ PARADOKSU

Drake denklemi ile anlam kazanan bu paradoks şunu soruyor; "hacı abi bunca milyon yıllık geçmiş ile evrende nasıl yalnız oluruz?" Frank Drake, Fermi paradoksunun oluşumundan on yıl sonra uzayda yaşam ihtimaline dair birçok olasılığı içeren bir sistematik kurar ve bunu matematiksel olarak bir formül haline getirir. Buna göre Samanyolu galaksisinde 250 milyar evrende 70 trilyon milyar yıldız olduğunu da düşünürsek bu teoreme göre birden çok uygarlık bulunması gerekmektedir. Sonsuza yakın olasılıkta "dünya" oluşma şansı kesine yakınken, insan tipi uygarlıkların bulunması da kaçınılmazdır. Ama gel gelelim durum şu haliyle bir paradoks haline gelir; henüz hiçbir dünya dışı uygarlık ile iletişime geçilememiştir. Bu konuda farklı görüşler bildiren Carl Sagan, Samanyolu'nda dahi bir milyon uygarlık olması gerektiğini savunurken Frank Tipler ise bu ihtimalin birden az olduğunu ileri sürmüştür.



BANACH TARSKI TEOREMİ



Bu seferki ise kanıtlanmış olduğu için "teorem"e çevrilen, ama insan algılarına hâlâ çok ters geldiği için "paradoks" olarak anılan garip bir durum.
Stefan Banach ve Alfred Tarski tarafından elde edilen bu teorem, büyüklüğü ne olursa olsun bir kürenin "sonsuz" sayıda parçalara ayrılıp, istenilen büyüklükte bir küre olarak tekrar birleştirilebileceğini hatta ve hatta bir kürenin sonlu sayıda parçalara ayrılıp, bu parçaların sadece yerleri değiştirilerek iki tane aynı küreden elde edilebileceğini söyler. Matematiksel çalışmalar ve gelişen teknoloji ile kanıtlanan bu teorem düşününce bir maddenin tamamen aynı maddeden iki tane olmasıyla eşdeğer gibi gözüküyor. Gel gelelim bilim dünyasının bu konuyla birlikte trollenmişliği de yok değil.



ARECIBO MESAJI

1974 yılında tek seferliğine uzaya gönderilen bu mesaj 25.000 ışık yılı uzaklıktaki bir yıldız kümesine gönderilmiş ve insan uygarlığı hakkında temel ve biyolojik bilgiler taşıyan verilerle donatılmıştır. Amacı diğer uzay canlıları ile iletişime geçmek olan 210 byte'lık bu gönderi, 25.000 yıl gidiş, eğer cevap gelirse de 25.000 yıllık dönüş yapacağı için aslında ütopik ve amaçsızdır. (Mesaj ulaştığında hedeflenilen yıldızlar da artık orada olmayacaktır.) Zaten dönemin bilim insanları da bu mesajın Arecibo Radyo Teleskobu'nun yenilenmesini kutlamak amacıyla yapılan bir teknoloji şovu olduğunu söylemiştir.

TROLOLOLO



1989 yılında A.K. Dewdney tarafından yapılan bu şaka, Banach Tarski teoremi kullanılarak Güney Afrikalı bilim insanlarının altın bir küreyi ikiye katladığını anlatır. Bunu da "Arlo Lipof" adlı arkadaşının mektubunu Scientific American dergisinin Nisan sayısında yayınlayarak yapar. Gel gelelim olay tamamen 1 Nisan şakasıdır, Arlo Lipof da "April Fool" öbeğinin anagram uydurmasıdır.

CRYONICS

Uzun tatlı ama soğuk bir uyku... Tekrar uyanana kadar...

İnançlı ya da inançsız olsun, intihara meyilli olmayan hiç kimsenin ölüme giden o son saniyeler kapısını çaldığında biraz daha fazla yaşamak istemeyeceğini sanmıyorum. İnsanoğlu ölümsüzlük konusunda gayet takıntılı bir varlık olduğu için uzun süre yaşamak adına her türlü arka kapıyı deniyor. Sağlıklı beslenmeye çalışıyor, spor yapıyoruz; öte yandan bilimin kendisi hücrelerin yaşlanmasını önlemeye çalışıyor ama ne olursa olsun nihayetinde son nefesimizi vermekten kaçamıyoruz. "Ölüm" koşullu bir kelime, özellikle işin içine bilim girdiğinde gayet göreceli bir kavram. Kalbimiz durduktan sonra ölmüş sayılıyoruz fakat beynimiz ve organlarımız yeterli sayıda hücre zarar görmediği takdirde belirli bir süre daha kurtarılabilir durumda kalıyor. İşte o noktada "ölüm" kavramı kesin son olmaktan çıkıyor, Azrail'i kandırmaya çalışmaya başlıyoruz. Cryouyku ya da Cryonics devreye giriyor ve vücudu dondurarak saklama işlemi gerçekleşiyor.

Aynı Pamuk Prenses'in uyandırılmak için prensini beklemesi gibi

Cryonics'in fikir babası Robert Ettinger bir kolejde basit bir fizik ve matematik öğretmeniydi. Basit diyorum çünkü Cryonics Enstitüsü'nü kurduğunda sadece öğretmen olmasının fikirlerine geçerlilik katmada bir yararı olmadığını kendisi söylüyor. Fakat ekliyor: "Kimse de bundan daha iyi bir fikirle gelmedi." Cryouyku'yu açıklamak gerekirse vücudun -196 derecede dondurularak bir gün teknolojik imkanlar elverip kişi zarar görmeden kaldırılacak duruma gelene kadar uyutulması diyebiliriz. Aynı Pamuk Prenses'in uyandırılmak için prensinin öpücüğünü beklemesi gibi, teknolojik keşifleri beklemekle bir.

Ettinger'in Yahudi bir ailenin yanında yetişip sonradan ateist olması, II. Dünya Savaşı'nda ağır yaralanıp ölümle burun buruna gelmesi ve çocukluğunda uzayın mutlak soğuğunda hiç bozulmadan cesedi kalan bir adamın sonradan dünyaya gelerek yaşamasını içeren bir hikâyeden etkilenmesi gibi etkenler Cryonics fikrini tetiklemiş olabilir. Nedeni ne olursa olsun günümüzde geçerliliğini koruyan ve özellikle nanoteknoloji sayesinde gerçekleşme ihtimali giderek artan bir tez Cryouyku.

Peki ne yapmamız gerekli?

Üzülerek söylüyorum ki öncelikle ölmeniz lazım. Çünkü Cryouyku'nun gerçekleşmesi için kalbinizin durması ama beyin ölümünüzün gerçekleşmemesi gerekli. Kendi ölümünüze karar vermeniz intihar sınıfına girdiği için yasal olarak mümkün değil, dolayısı ile doğal yollardan ölmeniz bekleniyor. Ölüm saatiniz belirlendikten sonra şirketin özel eğitimli personeli kalbinizi ve akciğerlerinizi suni olarak çalıştırarak dondurma işlemine kadar hücre ölümünü geciktiriyorlar. Yasal olarak ölmeniz demek bütün hücrelerinizin öldüğü anlamına gelmiyor.

Bir nevi ölü kaldırma, Necromancy

Uyutulma işleminden sonraki durum biraz çetrefilli. Amaç hücrelerin ölmeden saklanmasını sağlamak ve bunu vücudu -196 derecede sıvı nitrojenin içinde tutarak sağlıyorlar. Ölüm nedeniyle hücrelerin çürümesini bu şekilde engelliyorsunuz ama sonraki sorun ise hücrelerin arasının donmasını durdurabilmek, aksi takdirde onlara kimyasal hasar veriyorsunuz. Kan ile taşınan Cryoprotectant adlı madde, hücrelerin içindeki suyu kaldırıp içine kimyasallar enjekte etmek sureti ile hücrelerin donmasını engelliyor. Bu şekilde anormal soğuk altında kalırken hücrenin alacağı hasar en aza indiriliyor, lakin kullanılan bu maddenin zehirli yan etkisi bulunmakta. Bu zehirlenmenin doğası tam anlaşılmamış olsa da proje üzerine çalışanlar hücrelerin donmasının yan etkilerindense Cryoprotectant zehirlenmesinin temizlenmesinin çok daha kolay olacağını söylüyorlar. Ayrıca halihazırda bu teknoloji organ saklamada ve transfer etmede daha düşük sıcaklıklar altında başarı ile kullanılıyor. Nihayetinde çok uzun uykunuza bir o kadar soğuk yatağınızda yatarak başlıyorsunuz.



Ölüm saatiniz belirlendikten sonra şirketin özel eğitimli personeli kalbinizi ve akciğerlerinizi suni olarak çalıştırarak dondurma işlemine kadar hücre ölümünü geciktiriyorlar.





Bunu Sadece Çok Zenginler Karşılayabilir

Hayır, kesinlikle değil. Halihazırda iki büyük kuruluş yıllardır bu işlemi gerçekleştiriyor: Cryonics Institute ve Alcor. Bunların dışında birçok ufak şirket de bulunmakta, bize en yakını ise KrioRus, o da Rusya'da. Alcor sürekli dondurma işlemi için bütün masraflar dahil 200.000$ ücret alıyor. CI ise 28.000$'a bir paket almanıza izin veriyor ama bunun içinde taşıma, ölüm anınızda vücudunuzu suni olarak çalıştıracak ekip ve birçok diğer masraf dahil değil. Özellikle CI ayda 30$'ı kenara atarak bu hizmeti alabileceğinizin altını çiziyor. Hatta Amerika'da bazı sigorta şirketlerinin Cryouyku'yu kapsadığını broşürlerine eklemiş durumdalar. Sadece 2013 yılında 270 kişi bu şekilde dondurulmuş.

Eğer daha ekonomik bir paket istiyorsanız sadece kafanızın saklanmasını da seçebilirsiniz. Doğru duydunuz, çünkü gelecekte uyanma yollarından birisi hafıza transferi. Fakat CI artık bu tekniği uygulamadıklarını, çünkü bu sistemin halkla ilişkiler açısından kendilerine zarar verdiğini ve toplumda kötü bir imaj yarattığını belirtiyor. Diğer firmalar ise halen uyguluyor ve en çok rağbet gören paketlerden birisi de sadece kafa saklamak (Helix'te kutupta saklanan kesik başların ne olduğunu şimdi anladınız mı?).

Peki Ya Firma Batarsa?

Cryonics ve Alcor özel kuruluşlar değil, bir nevi vakıf diyebiliriz. Dolayısı ile batmaları pek mümkün değil. Zaman içerisinde açılıp kapanan birçok özel girişim olmasına rağmen nihayetinde hepsi müşterilerini ya Alcor'a ya da Cryonics'e transfer etmek zorunda kaldılar. Tarih boyunca yaşanan en büyük aksaklık ise 1979'da gerçekleşti. 9 müşterinin aileleri yatırmaları gereken ücreti karşılayamadıkları için bu insanlar tanklardan çıkartıldı ve gömüldü. Uyku tanklarının malzemelerinin yenilenmesi ve bunlara bakacak özel personeller yüklü bir masraf getirdiği için parça parça ödeme sistemi bırakıldı ve nakit yoluyla hizmet verilmeye başlandı. Böylece 1979'dan sonra bir daha böyle kötü bir olay yaşanmadı. Sistem aslında o kadar güzel işliyor ki en eski hasta olan Dr. James Bedford, 1967'den günümüze kadar uykusuna devam ediyor ve uyanacağı günü bekliyor.

Cryonics özellikle nanoteknoloji sayesinde bilimkurgu olmaktan çıkıp gerçekleşme yolunda yavaş yavaş ilerliyor. Uyanan bir insanın halen o kişi olup olmayacağı hem yasal hem de felsefik açıdan kafaları karıştırırken teolojik bakımdan da ölüm ve ölümden sonraki hayat konularında kafa bulandıracak gibi, tabii gerçekleşirse... Daha farklı metotlarla (gene düşük derecelerde, ama vücutlarındaki kanın tamamen alınması suretiyle) üç saat ölü olan köpeklerin çoğu çok az bir beyin hasarı ile geri döndürüldü. Benzer bir yöntem domuzlar üzerinde yapıldığında ise 200 deneğin %90'nında başarı sağlandığı gözlendi. Daha ufak organizmalarda başka başarılar yaşanırken DARPA, geciktirilmiş uyandırılmaya destek vermeye başladı. Yani demem o ki, bir hayli umut var.

Ne zamana gerçekleşir derseniz kesin bir tarihi kimse veremiyor ama Profesör Robert Freitas, Nanomedicine adlı kitabında, ilk uyanacak kişilerin 2040 ya da 2050'li tarihlere denk geleceğini öngörüyor. Cryonic sadece ölümsüzlüğün kapısını açmıyor, ayrıca yıldızlararası uzay yolculuğunda da umut ışığı oluyor ve ne yalan söyleyeyim, insanoğlunun yaptıklarına baktığımda hayret içinde kalıyorum. Şimdiden 30$'larımızı biriktirmeye başlayalım, en kötü ihtimalle 500 yıl sonra görüşürüz! **-Nurettin**

Cryonics'li Oyunlar ve Filmler

RAGE

id Software'in heyecanla beklediğimiz oyununda hatırlarsanız Cryo tüpünün içinde uyanıyorduk. Karşımıza bir hologram çıkıyor, dünyanın yıkıcı bir savaştan geçtiğini ve o esnada bizi yani oyunun kahramanını bu şekilde uyutarak koruduklarını anlatıyordu.

STAR WARS

Han Solo'nun dondurulması buna en güzel örnek. Tabii ki Solo dondurulduğu sırada ölüyor muydu, ölmüyor muydu bilemeyiz ama yüz ifadesine bakılırsa pek eğlendiğini söyleyemeyiz.

HALO

Oyunda UNSC uzun mesafeli uzay yolculuklarında personelini bu şekilde donduruyor. Halo evreninde bu işlem esnasında ölmüyorsunuz. Çünkü boğazınızdan sokulan bir aparat ile vücudun ihtiyacı olan temel maddeler dondurulan kişiye veriliyor. Hem donup hem de vücut işlevlerimizi nasıl yerine getiriyoruz bana sormayın...

PROMETHEUS & AVATAR

Her iki filmde de uzun mesafeli uzay yolculuklarında insanlar donduruluyor. Solucan Delikleri yazımda hatırlarsanız uzun mesafeli yolculuklar için en makul yöntemin bu olduğunu söylemiştim. Ama gelin görün ki solucan deliği kapısı açmadan evvel keşfetmemiz gereken bir Cryonic teknolojisi var.



Walt Disney

Walt Disney kafasını kestirdi ve dondurdu. Çocukken en çok duyduğum, heyecan verici hikâyelerden biriydi ve bu yaşıma kadar öyle sanıyordum.

Konuyu araştırmaya başladığım zaman öğrendim ki şehir efsanesi imiş. Walt Disney yakılarak defnedilmiş. Nedense üzüldüm...

ASUS ROG CORNER

BURASI OYUNCU CUMHURİYETİ!



Asus ROG Matrix 780Ti

MAKSİMUM HIZ, MAKSİMUM SESSİZLİK İLE BULUŞTU

Oyuncular olarak ROG ailesini hepimiz pek sevsek de Matrix serisi, serinin en performanslı ürünlerini bize sunduğu için ben ayrı bir heyecanla yaklaşıyorum hep. Özellikle tasarım konusunda gerçekten ilham verici bir yaklaşımı var. Bu ay köşemizde ROG serisi Matrix 780Ti'ı ağırlıyoruz. 780Ti halihazırda Nvidia'nın amiral gemisiyken, ROG serisi Matrix ile daha da hızlanmayı ve serinlemeyi başarmış.

Matrix 780Ti, 3GB GDDR5 belleğe ve 384-bit veri yoluna sahip. Standart modele göre ortalama %10'luk bir fps artışı sağlayan kartın, GPU saat hızı 1006MHz'e (1072MHz Boost), bellek saat hızı ise 7000MHz'e yükseltilmiş. Bütün bu donanım gücü Nvidia'nın performansı arttıran yeni sürücüleriyle birleşince tadından yenmiyor tabii. Daha fazla bilgi için; bit.ly/1ty1SP7



- Asus ROG Matrix 780Ti referans karta göre daha performanslı olsa da Asus GPU Tweak yazılımıyla performansınızı iyice artırarak kartınızın limitlerini daha da zorlayabilirsiniz.
- Asus ROG Matrix 780Ti üzerinde 1x HDMI, 1x DisplayPort 1.4, 1x DVI ve 1x VGA görüntü çıkışı bulunuyor.
- Kartın üzerinde bulunan ROG logosu, bilgisayarınızın içinde bulunduğu duruma göre renk değiştirerek, ekran kartınızın ne kadar yoğun kullanıldığını size gösterir.
- Kart en, boy ve genişlik olarak ciddi bir yer kaplıyor. Kasanıza uyup uymayacağını kontrol etmek isteyebilirsiniz. Kartın ebatları: 29,7x15,2x4,1cm şeklinde.
- Safe Mode tuşunu kullanarak hız aşırtma testlerinizde tek tuş ile kartınızın frekans ve voltaj değerlerini fabrika ayarlarına geri döndürebilirsiniz.
- DirectCU II soğutma teknolojisi sayesinde Asus ROG Matrix 780Ti, referans karta göre %20'ye kadar daha serin ve 3 kata kadar daha sessiz çalışıyor.



Resident Evil 2

Resident Evil 2'de tam ortalık sakinleşti, biraz eşya toplayayım derken koridordaki camların aniden patladığı, zombilerin boğazımıza yapıştığı o an... Hayatım boyunca yaşadığım korkuları üst üste eklesem bunun yarısı etmezdi herhalde. Sadece ben mi, pek çok oyuncu Mario gibi zıplamayı işte o gün öğrendi. -**Emre**

■ Game Boy Everdrive isimli kartuş piyasaya çıktı. Everdrive, SD Kart destekliyor, şimdiye dek çıkan bütün klasik kartuşları çalıştırabiliyor ve Super Game Boy uyumluluğuna sahip. Game Genie hileleri ve SRAM otomatik yedeklemesi de cabası. 78 dolarlık fiyatı da hiç fena değil: **tinyurl.com/ogzeverdrive**



■ Danimarka'da 4000 arcade oyununa ev sahipliği yapan oyun müzesi, makinelerin halkın kullanımına açılabilmesi için destek arıyor.

■ 3D Realms'i satın alan Interceptor Ent. arşivleri karıştırırken Duke Nukem 3D'ye ve Shadow Warrior'a ait bir sürü yayınlanmamış görsel buldu ve internete yaydı. Hatta bir de video var: **tinyurl.com/ogz3drealms**

■ Şu an elinizde daha derli toplu, daha sağlam ve HDMI çıkışlı bir Amiga olsun ister miydiniz? Eğer isterdiyseniz şu Indiegogo kampanyasına bir göz atınız: **tinyurl.com/ogzarmiga**

■ Bir grup belgeselci, ünlü şehir efsanesi E.T. gömüsünün doğru olup olmadığını öğrenmeyi kafasına koymuş durumda. Önümüzdeki haftalarda bölgeyi kazacaklar.

Karakter Evrimi / Kazuya Mishima

Tekken
1994



Tekken 2
1995



Tekken 2
1995



Tekken 4
2001



RESIDENT EVIL 4 GÖRÜCÜYE ÇIKTI!

Zombilerden Paranormal Vakalara Geçiş

2000'deki ilk taslağı iptal edilip *Devil May Cry*'a (şeytan ağladı be) çevrilmesinin ardından yılan hikâyesine dönen yeni Resi'den ses seda çıkmaz olmuştu ki E3'te gösterilen yeni video, derdimize derman oldu. *Resident Evil 4* ve eski dostumuz **Leon** cayır cayır geliyor! Ama büyük bir farkla. Artık ölümü bile zindan ettiğimiz zombilerin değil; yürüyen zırhlar, canlı oyuncak bebekler gibi tonla paranormal vakanın peşinden koşturuyor olacağız. Sizin burnunuza da *X-Files* kokusu geldi mi?

Serinin geleceği adına radikal sayılabilecek bu kararı şahsen gayet olumlu buldum. Sonuçta perili köşk tadındaki ev *Resident Evil* ruhuna uygun gibi geldi bana. Lakin siz de soru işaretlerine kapılanlardansanız içinizi biraz rahatlatacak bir bilgi daha vereyim: Video ve resimlerde gördüğünüz o paranormal düşmanlar, aslında Umbrella'nın yeni bir virüsünün yarattığı sanrılarmış. Ama canlanan zırh ya da sis bulutu gibi düşmanları nasıl bununla açıklarlar, orası muallak işte.

Resident Evil Üç Buçuk?
Bir diğer çok ciddi değişiklik ise oyunun kamerası ve nişan alma sisteminde gerçekleşmiş. Yıllardır bizi sabit kamera açıları ve hantal bir kontrol sistemine alıştıran seri, omuz üstü kamerası ve analog nişan alma sistemiyle oyunun temposunu bayağı bir artıracakmış gibi gözüküyor. *DmC*'den anlamalıydık zaten. Konuşmalarda seçim yapabilme özelliği de bence gayet hoş. Yeter ki oyunun sonunu ya da en azından olayların gidişatını etkilesin.

Şu bariz bir gerçek; Capcom seriyi yeniden tasarlarken elini hiç korkak alıştırmamış. Kimse kusura bakmasın ama *Code Veronica*'dan beri ben de serinin artık ciddi şekilde silkelenmesi taraftarıyım, eski formülün son kullanma tarihini geçti çünkü. Fakat cesur yenilikleri takdir etsek de şu soruyu da sormak gerekiyor: Bu değişim *Resident Evil* ruhuna ne kadar uygun? Ama **Mikami** ustanın "*RE daha önce hiç bu kadar korkunç olmamıştı. Dikkat edin de altınızı ıslatmayın*" sözünü de dikkate alırsak yedek donları hazırlayın derim ben. **-Emre**
[Orijinal Tarih: Mayıs 2003]









Final Versiyonu
Geliştirilme aşamasında dört farklı prototipi iptal edilen oyunun son sürümü burada yazdıklarımızdan da oldukça farklı çıktı. Paranormal öğeler, konuşma seçenekleri, perili ev gibi elementlerin tamamı çıkarılıp bugün bildiğimiz haline getirildi. Sözünü ettiğimiz oyunun adı da *RE 3,5* kaldı.



Ziyan Olmasın Çok Günah
Oyunun iptal edilen aksiyon ağırlıklı ilk prototipi *Devil May Cry* serisine dönüştürülürken, bu versiyondaki fikirler de Haunting Ground oyununda kullanıldı. Bu oyundan sonra artık seri adına yapılacak bir şey kalmadığına inanan Shinji Mikami de ekipten ayrıldı.



Tekken 5
2004



Tekken - Blood Vengeance
2011



Tekken - Tag Tournament 2
2011



Street Fighter x Tekken
2012



SHENMUE

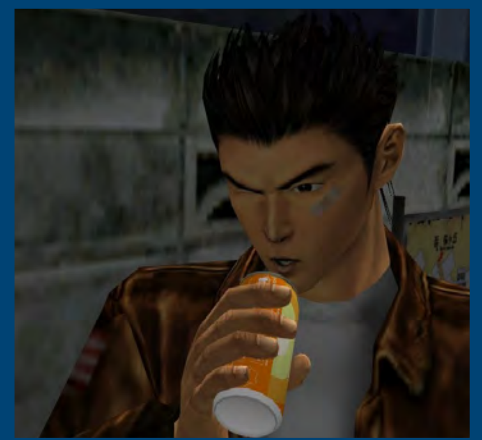
OYUN TARİHİNİN EN AZ OYNANMIŞ EN GÜZEL OYUNU

Öncelikle gelin size şöyle bir sarılayım! Bildiğiniz gibi askerlik görevi için 2013 Ağustos ayında piksellerden bir süre uzak kalmıştım ama nihayet buralardayım! Şimdi size askerlik günlerimi sayfalarca anlatmak isterdim (yalan) ama onun yerine özlediğim ve saygıyla anmaya değer bulduğum şeyleri anlatmayı tercih ediyorum!

Oyuncuların tipik özelliklerinden birisi -ama sorsanız kimse kabul etmez- bazı oyunları vaktiyle oynayabilmiş olmaktan duydukları gururdur. Elbette bu gururlu tavrımıza en çok katlanmak zorunda kalanlar 90'ların ortası ile 2000'lerin başlarında doğanlar oluyor ama emin olun bir noktada haklıyız. Benim bu huyum birkaç oyunda çalışır ki onlardan biri de *Shenmue*'dur. Dreamcast gibi yaygın olmayan bir konsolda bir oyunu çıktığı yıl oynamış olmak emin olun ki tüm çakralarınızı açan bir deneyimdi. Dikkat edin, o gün daha *Grand Theft Auto III* çıkmamış, sandbox oyunlar dilimize pelesenk olmamıştı ama Dreamcast gibi tarihin en kaliteli ama en az ilgi görmüş konsollarından birinde *Shenmue* çıkmış, devrimlere imza atıyordu ve İstanbul'un fakir bir semtinde bir çocuk kıç kadar odasında çatpat İngilizcesiyle büyüye inanmaya başlıyordu.

Size daha ilginç bir şey söyleyeyim: Dreamcast'in Türkiye'de kaç adet sattığı bilinmiyor. Çok popüler teknoloji mağazalarında birkaç oyun desteğiyle satışa çıktığını biliyoruz ama sonuçta dünyada az satmasıyla meşhur bir konsol bu ve fakat İstanbul'un cidden en fakir semtinin sadece bir sokağında benim bildiğim dört kişide Dreamcast vardı! Buradan genelleyerek aslında Dreamcast'i görmüş çok kişinin olduğunu düşünüyorum ülkemizde (*Quake 3*'ü 56K bağlantıyla SegaNet üzerinden oynarken pek çok Türk oyuncuyla karşılaşıyorduk mesela). O yüzden *Shenmue*'nun beyhude bir hatırlatma olacağını hiç sanmıyorum bu sayfalar için.

Yu Suzuki Mart ayında yapılan GDC fuarında sahne aldı ve oyun basınına ilk kez *Shenmue* hakkında çok detaylı bir sunum yaptı. Her ne kadar sunum daha çok yapımcıları ilgilendiriyor olsa da Yu Suzuki'nin ne kadar vizyon sahibi olduğunu görmemizi sağlayacak küçük ipuçlarını barındırıyordu, bulun izleyin derim. Ama *Shenmue*'nun her özelliğine baktığımızda zaten bunu görüyoruz. *Shenmue*'nun kökü aslında 90'ların ortasına uzanıyor. Yu Suzuki SEGA'nın pek popüler dövüş oyunu *Virtua Fighter*'ın RYO versiyonunu yapmak için yola çıkmıştı (adı da *Virtua Fighter RPG: Akira's Story* olacaktı). Sega Saturn konsolu için çıkarmayı planladığı oyun 1997'de Dreamcast'in varlığıyla bir adım öteye geçti. SEGA, konsoluna çok güvendiği ve "limit yok" dediği için *Shenmue*'nun da öyle olmasını istiyordu. Size şu kadarını söyleyeyim; *Shenmue I* ve *II*'nin günümüz koşullarında maliyeti 100 milyon dolar ki bu bütçede oyunları günümüzde hâlâ bir tek Rockstar yapabiliyor. Yu Suzuki de yağı fazla bulmuş gibi oyuna ne bulduysa ekledi ve ekledi. Yıllarca süren geliştirme aşamasından sonra ortaya 40 saatten fazla süren macerasıyla bir sanat eseri çıktı. Emin olun bugün *Half-Life 3*'ü bekleyen oyuncu kadar *Shenmue III*'ü bekleyen var. Neyse ki Yu Suzuki gerekli gazı almış durumda bu yıl. Yakında bir Kickstarter projesiyle herkesi sevince boğabilir. Ama gelin önce hep beraber Yu Suzuki'nin 14 yıldır hâlâ konuşulan o sanat eserini birazcık hatırlayalım... **-Volkan Turan**



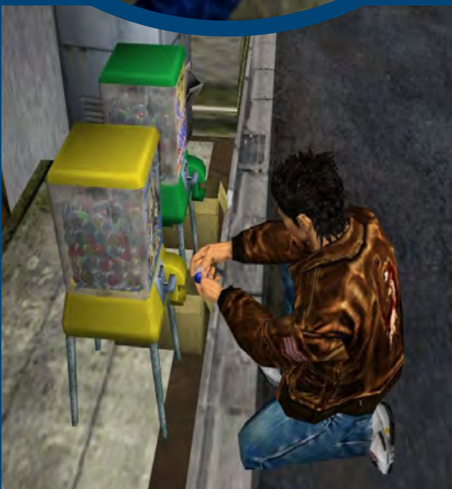
ÇETREFİLLİ HİKÂYE



Shenmue bizi 29 Kasım 1986 yılına, Japonya'nın Yokosuka şehrine götürüyor. O gün Ryo'nun kaderinin de değişeceği gün oluyor. Tekken'den Feng Wei'ye benzeyen bir Çinlinin Ryo'nun babasını adil bir karşılaşmada döverek öldürüp Ejderha Aynası'nı almasıyla başlıyor bu intikam hikâyesi. Ryo babasını kimlerin öldürdüğünü, neden öldürdüğünü, bu Ejderha Aynası'nın gizemini öğrenip, ardından da babasının intikâmını almak için dojosunu terk ederek başlıyor sokakları arşınlamaya...

Yu Suzuki, *Shenmue*'nun tüm senaryosunu daha en başında yazmış bulunuyor ve bunu üçe bölmüş durumda. Arada bir manga ile yan hikâye anlatmışlığı da var ama asıl amacı bizi üç kez bu tiyatroya getirmek ve Ryo'nun bu maceradaki değişimine tanık etmek. Yu Suzuki oyunun hikâyesini oyun çıkmadan önce 11 bölümlük kalın bir kitap haline getiriyor ve geliştirme öyle başlıyor. Diyaloglar, göndermeler, kültür alış-verişleri, karakter gelişimleri, tarihin yansıması vs. her şey Yu Suzuki'nin itina ile döşenmiş hayal gücünden kaleme dökülüyor. Sadece kelimeler değil taslak resimler bile kalem-kâğıt yapılıp duvarlarını süslüyor yapımcı ekibin. Bu yüzden *Shenmue* kalitesiyle hâlâ zamana meydan okuyor. İster oynayın; ister izleyin, bu oyunun 15 yıllık olduğunu anlayamazsınız. Hikâyesi sizi bir kere kavradı mı bir daha asla unutmazsınız. O müzikler ve harika kamera açılarıyla süslenmiş sahnelerde yaşadığınız katarsislerin haddi hesabı yoktur. Bugün bir *Yakuza* serisi varsa bu oyun sayesinde var. *Metal Gear Solid 2*'nin sinematik anlatımında *Shenmue* esintileri görmeniz olasıdır. İşin şu anlık kötü tarafı ikinci oyun ile iyice derinleşen, merak uyandıran Ryo'nun hikâyesinin nasıl bittiğini bilmememizdir. SEGA, vaktiyle üçüncü oyunun geleceğini duyursa da yüksek maliyetler nedeniyle o proje hep askıda kaldı. Biz yine de geleceğe bu açıdan umutlu bakıyoruz.





ZORLU GELİŞTİRME SÜRECİ

Virtua Fighter'ın ful sinematik ve sesli RYO versiyonu olarak tasarlanan ilk Shenmue prototipi bile o günün standartlarının ötesindeydi. Akira karakteriyle oynayacağımız oyun tamamen 3D bir evrende, Çin'de geçiyor ve düşmanlar tek tek değil aynı anda, pek çok sayıda üzerimize geliyordu. Yu Suzuki Çin'i ziyaret etti. Dövüş ustalarıyla görüştü, kayıtlar aldı. Kültürlerini yansıtan sokak yüzlerini fotoğrafladı. Bunlar ikinci oyunca Hong-Kong bölümlerinde Yu'nın çok işine yarayacaktı ama proje Dreamcast'e geçinde işler iyice örümcek ağına döndü. Hikâye kısmen değişti, mekanlar değişti, teknolojisi değişti. Gerçek zamanlı çalışan QTE (Quick Time Events), oyuna ünlü gerçek markaların yerleştirilmesi ve serbest dövüş dinamikleri; 300 kişilik çok da tecrübesi olmayan ekip için iyi bir sınavdı. Ekip 7/24 çalışıyordu. Oyunun parçaları tamamlandıkça hatalar da beraberinde geliyordu. Günde yaklaşık 300 bug keşfediliyordu (Bunlardan biri çok komik. Bir gün oyuna bir bakmışlar ki şehirde hiçbir NPC kalmamış. Nerede lan bunlar diye baktıklarında herkesin kahvaltı dükkânına gidip kalabalıktan dışarı çıkamadığını görmüşler)... Suzuki proje yönetimi programlarını kullanmadıklarını ve sadece Excel kullandıklarını dile getiriyor. Bir ara listelerinde 10.000 kadar aksiyon planı maddesi yer aldığını da söylüyor ki o ekibin artık yaşamadığını düşünebiliriz! Tabii hataları gidermek ayrı bir işken varolan teknolojiyi geliştirmek de ayrı bir işti. Oyunun kapladığı alan CD bazında düşünüldüğünde 60 CD kadar yer kaplıyordu. Bu yüzden ekip bilgiyi sıkıştırma ve ekonomik kullanma adına pek çok yeni teknoloji keşfetti. Oyunda onlarca sokağın, yüzlerce farklı evin-odanın, yüzlerce NPC'nin ve gerçek zamanlı ilerleyen bir hava durumunun olduğunu düşünürseniz cidden bu işte bir büyü var gibi düşünmeniz olası!



NEDEN EFSANE OLDU

Shenmue'nun başarısı hiç de tesadüf değildi. Kâğıt üzerinde bile bir şaheser olacağı belliydi ve yüzlerce insan bu hayalin peşinde, son ana kadar koştu.

HİKÂYE DERİNLİĞİ

Ryo'nun hikâyesi kişisel anlamda bile çok güzelken çevresinde de bir hikâye örülmekteydi. 80'lerin sonunun Japonya'sı çok güzel tasvir ediliyordu. Amerikan pop kültürünün yavaştan hissedildiği o yıllarda Ryo'nun sağlam karakteri ve duygusal tepkileri hikâyenin ayaklarının yere basmasını sağlıyor, izleyeni zerre sıkmıyordu.

QTE

Bugün bile sinematikler sırasında "doğru zamanda tuşa basma oyunları" çok doğru ve güzel yapılamıyorken Shenmue bunu o gün keşfetmiş ve kusursuz yapmıştı. Tam sinematiğe dalmışken ekranda beliren tuşa basma ikonunu gören oyuncuların bir kısmının şaşkınlığı hâlâ hatırlanır.





ZEKİ NPC'LER

Oyundaki her bir NPC'nin programlanmış bir gündelik hayatı bulunuyor ve bu gündelik hayat gerçek hayat kadar monoton olabiliyor. Sabah kalkan, yemek yiyip giyinen, işe giden, işini yapan, işten çıkıp alışveriş yapıp evine dönen ve bu arada sizinle iletişime giren NPC'lerle kaynıyor şehir. GTA V'te bile "her biri yaşıyor ya, bir şeyler yapıyorlar ya, vooov" diyen arkadaşları 14 yıl öncesine alıyoruz!



SİNEMATİK ANLATIM

Sinema sanatı ile en güzel birleşmiş oyunlarından biridir Shenmue. Sinematografik açıdan çok değerlidir. Kamera kullanımı, geçişler, ses montajı, gerçekçi yüz ifadeleri, renk kullanımı, uyum, denge, uzun sahneler, duygu derinliği, ses bütünlüğü derken izlemeye doyum olmaz. Zaten oyunu bitirince tüm sinematiklerin birleştiği bir filmi de açılıyor. Oynamadan tekrar izleyebilirsiniz.



ONLINE ÖZELLİKLERİ

PlayStation 2 sahiplerinin kıskandığı bir özellikti Dreamcast'in online yeteneği. 56K modemi filan vardı ama çoğu oyunu için bir şeyler düşünülmüştü. Shenmue için oyuncuların bir araya geldiği bir topluluk platformu yapılmıştı. Buradan oyundaki tüm karakterleri ve mekânları detaylıca tanıyabilir, oyuncuların bilgi paylaşımlarını okuyabilir, bitirilen oyunların durumları en ince ayrıntısına kadar paylaşılabilir (mesela kaç kez kola içildi), mini oyunlarda yapılan puanlara göre bir lig düzenlenebilirdi. Ömrü iki buçuk yıl sürdü ama o kadarı halen bir Final Fantasy oyunu için bile yapılamıyor.

MÜZİKLERİ

Halen açarım dinlerim ve tüylerim diken diken olur. Genelde müziklerde de Suzuki'nin parmağı olduğu düşünülür ama öyle değil. Yuzo Koshiro ve Takenobu Mitsuyoshi o kadar güzel melodiler ortaya çıkarmıştır ki Japonya dışında ilk kez bir oyunun konseri, Almanya'da yapılmıştır ve Almanya'da da ilk kez bir oyun müziği konseri radyodan canlı verilmiştir. Mutlaka dinleyin.



HAVA DURUMU

Shenmue detaylarda da harika işler yapan bir oyun. Halen çoğu oyun yönetmeninin pek sallamadığı hava durumu Shenmue'da çok güzel işlenmişti. Oyunda hava durumu her an değişebiliyordu ve halk buna göre davranıyordu. Kimisi yağmurdan kaçıyor, kimisi saklanıyor, kimisi şemsiyesini açıyordu. Soğuk veya sıcak olunca ona göre giyiniliyordu. Bu hava durumu da işkembeden değil, 1986'nın Yokosuko'suyla aynı hava durumuyla paralel hazırlanmıştı. Yüksek zekâ güzel bir şey ya.

MİNİ OYUNLAR

Oyun esnasında illa ki görev yapmak zorunda değilsiniz. Gezebilirsiniz de. Dilerseniz arcade odalarına gidin SEGA klasiklerini oynayın (jeton parasını vermek şartıyla tabii). Oyunda 20'den fazla mini oyun bulunuyor (mesela OutRun). Ama dilerseniz bilek güreşi, sokak dövüşleri, bilardo, dart gibi gerçek oyunlar da oynayabilir, para kazanabilirsiniz. Hatta iş bazında da oyunlar bulunmakta. Mesela geçmesi ve kısa yolu olmayan bir işinizde (oyun içi dört gün, normal saat olarak üç saat sürüyor) mal indirip mal yükleyeceksiniz. Evet, sabah vaktinde kalkıp, işe gidip saatlerce aynı işi yapmak zorundasınız. Gerçek hayatta olduğu gibi!





KARAKTER VE MEKÂNLAR

Hikâye odaklı giden her eserde olduğu gibi Shenmue'da da pek çok karakter ve mekân bulunmaktadır. 11 önemli karakter ilk oyunda bizi karşılar. Her birinin derin bir hikâyesi ve çevresiyle etkileşimi olduğunu düşünürseniz tüm karakterleri akılda tutmak ve olay örügüsünü tam anlamak zordur (bu yıl bir yerden Dreamcast bulup detaylıca tekrar oynamak istemem bundandır). Mekân olarak da sadece dar sokaklarda geçmez oyun. Toplam beş büyük bölümde sürer macera. Her bir mekânın ve içerisindeki karakterlerin (ki sayıları 1000'e yakındır) her an bir şeyler yaptığını, her birinin konuştuğunu tekrar hatırlatayım!

GÖRKEMLİ BÜTÇE

Bir oyun elbette bedavaya yapılmıyor. Sadece bir oyun için bir araya gelen yüzlerce kişi yıllarca emeğini ortaya koyuyor ve o güne kadarki en yüksek bütçeli oyun ortaya çıkıyor. İki oyun o güne göre 70 milyon dolara (pazarlama bütçesi dâhil) mâl oluyor. Bu rakamın yüksekliği halen konuşulur ve gurur duyulur. Tabii SEGA'nın buradan çıkardığı ders çok farklı olmuştur. Bir daha asla böyle büyük paralara oyun geliştirmeyecektir.

DÖVÜŞ MEKANİKLERİ

O sıralar 3D RYO'larda düşman dediğin tek tek gelir, tek gelmese bile sıraya girerlerdi. Shenmue'da bu yoktu. Bugün Yakuza oyunlarında nasıl ki düşmanlarınız etrafınızı kuşatıyor ve fırsat kolluyorsa Shenmue bunu ortaya ilk çıkarandı. Az sayıdaki tuşla iyi bir dövüş ortaya koyabiliyordunuz. Tekme, yumruk, kapma gibi hareketlerle az sopa atmadık elaleme.

emekli sandığı

JONATHAN CHEY

Geçtiğimiz yıl dükkânı kapatan Irrational Games'in ismi nerede geçse akla ilk önce Ken Levine gelir doğal olarak. Ama adını şu ana kadar duymamış olmanız muhtemel Jon Chey'in de stüdyoya yaptığı katkı hiç ama hiç az değil.

Chey, Looking Glass stüdyosunda *Thief: The Dark Project* gibi önemli oyunlarda görev aldıktan sonra Ken Levine ve Rob Fermier'ı da yanına alarak Irrational'ı kurar.

System Shock 2 başta olmak üzere, *Freedom Force*, *Tribes: Vengeance*, *SWAT 4* gibi oyunlarda da görev alır ve Irrational'ın patlama yaptığı oyun *BioShock*'a geliştirme direktörü olarak emek verdikten sonra çantasını toplar, Irrational'dan ayrılır. Sebep olarak büyük dağıtımcılarla çalışmanın ona uygun olmaması olduğunu söylüyor. Kendisinin patronu olmayı seviyormuş.

O zamandan bu zamana ismi ortalıkta çok dolaşmasa da aslında enteresan işlerle uğraşıyor kendisi. 2011 yılında Irrational ve Looking Glass'ta çalışmış küçük bir ekiple birlikte, Blue Manchu isimli minik bir stüdyo kurdu Chey. Ve Blue Manchu nasıl bir oyun yaptı biliyor musunuz? Hazır olun! *Card Hunter* isimli F2P bir kart oyunuuuuu!!!... Durun yahu, kaçmayın hemen!



"Aynı proje üzerinde çok uzun süre çalışırsan paslanmaya başlıyorsun. Farklı bir şeyler deneme şansım olduğunu gördüm ve bu şansı değerlendirdim" diyor. Ne diyelim? *BioShock* epikliğinde bir oyuna da hayır demezdik ama nasıl mutlu olacaksa öyle devam etsin elbette. Yine de şu oyuna daha iyi bir isim bulaymış daha iyiymiş. *Card Hunter* ne ki?



Biz kendisini Emekli Sandığı'na attık ama Chey FPS dünyasına geri dönmek istediğini de söylemeden geçmiyor: "O tarafta yayıncı zincirlerinden bağımsız olarak devam ettirmek istediğim bir savaş var" diyor. Her zaman bekleriz efendim. **-Ömer**



Card Hunter

Chey zaten *Magic: The Gathering*, *Civilization* gibi oyunları seven bir adam. Geçen yıl çıkardığı oyun da bildiğiniz anlamda bir kart oyunu değil, sıra tabanlı strateji – RYO karışımı bir şey. Kendi çapında orijinal, komplike bir oyun yani. Epey de bir oynayanı var.



System Shock 2

Chey değeri az bilinen klasiklerden *System Shock 2*'de proje yöneticiliği, baş programcılık ve yapay zekâ programcılığı yapar ki *SS2* yapım süreci bayağı sıkıntılı geçen bir oyundur ve adamımızın yöneticilik yeteneği olmasa bu derece başarılı bir oyun ortaya çıkmazdı diye tahmin ediyorum.

sen bu oyunu bilmezsin

KENSEI: SACRED FIST

O yıllarda *Tekken 3*'e mi boğuldunuz ne oldu bilmiyorum ama fıstık gibi oyunu kaçırdınız arkadaşlar! Hatta deli cesaretiyle daha da coşayım: Dövüş motoru *Tekken 3*'ten bile daha güzel bir oyunu kaçırdınız hem de. Hemen kızmayın da dinleyin bir hele.

Kensei: Sacred Fist, üç boyutlu dövüş oyunlarının gökten sağanak şeklinde yağdığı yıllardan kalma bir PSX oyunu. Hem de **Konami** yapımı. *Tekken*, *Dead or Alive* gibi hız ve kombo yeteneği gerektiren oyunlara oranla çok daha hantal, fakat bir o kadar da stratejik bir dövüş oyunu. Rakibinize aduket gibi doğaüstü şeyler atamadığınız, zıplamanın mümkün olmadığı, hatta farklı bir tuşla beraber basarak vücudunuzun farklı bölgelerine dikkatle gard almanız gereken bir oyun. Her hamlenizi özenle seçtiğiniz dövüşlü-satranç gibi bir şey.



Bana sorarsanız *Kensei*'yi çok özel kılan özelliği de bu zaten, bir de doğası gereği ekranda farklı dövüş stillerinin hakkını adam gibi vermesi. Yalvar yakar oynattığım herkes kısa sürede hastası olmuştu zaten. Üzerinden neredeyse 15 yıl geçmesine rağmen ben de hâlâ ara sıra açar oynar, müziklerini aynı zevkle dinlerim. Oyunun müziklerindeki **Akira Yamaoka** parmağından bahsedeyim de siz anlayın kaliteyi.

Peki, madem o kadar övüyorum da neden tutmadı bu *Kensei*? Açık konuşmak gerekirse karakterler özgünlükten uzaktı, oyun modları yetersizdi ve öyküsü falan da yoktu. Oyun motoru ve müzik departmanları çalışırken diğerleri yatmış anlayacağınız. Bir oyuna zaman ayırıp çözmeye üşenen medya ve oyuncuların da yardımıyla kayboldu gitti canım oyun. Ama siz gene de Emre kardeşinize kulak verin, eğer aradığınız şey gerçek anlamda dövüşmenin hakkını veren bir oyunsa *Kensei*'ye mutlaka şans verin. **-Emre**

Konami Dövüş ve Sövüş Oyunları

Konami'nin şimdiye kadar yaptığı dövüş oyunlarına baktım da, genelde pek yüzü gülmemiş adamların bu konuda. Özellikle de 3D olanlarda. Tek tutan dövüş oyunları *Yie Ar Kung-Fu* desem?





INTELLIVOICE: VİDEO OYUNLARINDA İLK İNSAN SESİ

(Robotik sesle) 'Oyungezer gururla sunar!'

(Gene robotik sesle, kelime kelime) 'Piksel... Yazıtları... Köşesi...'

Derginin yanına takılan kocaman, kahverengi bir kutu vasıtasıyla robota mı yoksa insana mı ait olduğu tam belli olmayan bir sesin yukarıdaki gibi konuştuğunu hayal edin. Gerçekten inanılmaz bir teknoloji, hele ki 1982 yılında olduğumuzu da hesaba katarsak. Şimdilerde video oyunları alanında ancak mirası yaşayan Mattel Electronics'in **The Intellivoice Voice Synthesis Module**'ünün yapmaya çalıştığı şey buydu işte: Oyunlara insan sesi katarak gerçekliğini artırmak.

Sıradan oyunların 2, ileri teknoloji oyunların ise tamı tamına 4 kilobayt kadar tuttuğu dönemlerde böylesi bir teknoloji hayalciliğinden değil teknik yetersizlikten kaybediyordu, çünkü onca ses nereye sığdırılacaktı? Mühendis ekibinin aylarca süren çalışması sonucu bu eklenti, bütün patronların gözü önündeki test aşamasında bile ancak "Auk yooo! Auk yooo!" diyebildi tekrar tekrar. Bunu da oyunların patron düzenine karşı ilk tepkisi olarak alıyorum Skynet tadında, siz anladınız onun ne demek istediğini.



O yıllarda oyunlarda insan sesi kullanabilmek büyük bir teknolojik adım olduğu kadar büyük de bir rekabet fırsatıydı.

Nihayetinde sorunlar bir şekilde aşıldı. Cümleler kelimelere bölündü, mecburen ilgili düşük kalitede kaydedildi ve bir şekilde o küçücük hafızaya sığdırılarak dönemin canavarı Intellivision'a eklenti olarak satışa sunuldu.

Intellivoice'i destekleyen 5 oyundan (seç beğen al, bol çeşit) biri olan *Space Spartans* da böylece insan sesi içeren ilk oyun olarak tarihe geçti. Artık oyuncular 150 dolar gibi ekstradan bir ücret bayılmak kaydıyla oyunlarına "yukarı, sekiz" falan dedirtebiliyordu.

Tabii bir de şöyle bir gerçek vardı ki bu oyunlar için hazırlanan seslerin boyutu oyunun kendisinden bile büyük oluyordu. Bu da firmanın kendi üzerine binen maliyeti daha pahalı kasetler yaparak sizin üstünüze yığması demekti. Ekstra maliyeti duyan bütün üçüncü parti firmalar kaçıp gitti elbette. Onca para verdiğiniz kalitesi yüzünden robotikleşen sesler pek de yardımcı olmuyordu zaten, paranla rezil olmak böyle bir şey. Bütün bu sıkıntılar da kısa sürede Intellivoice'in sesini kesti normal olarak.

O değil de *Angry Video Game Nerd*'ün Intellivoice bölümünü izleyin de icraat başında görün cihazı. Gülme garantili. **-Emre**



oradaydım

Gri Prens

[The Elder Scrolls IV: Oblivion - Arena]

Imperial City'nin ihtişamlı arenasında, Tamriel'in dört bir yanından gelen bütün savaşçılar gibi kendime isim yapmaya çalıştığım sıralarda tanıştım Agronak gro-Malog'la, nam-ı diğer Gri Prens'le.

Yarı orc'un ne kadar kudretli bir savaşçı olduğu bütün şehirde konuşuluyordu zaten. Kesin suretle birinin ölmesiyle sonuçlanan unvan koruma müsabakalarının kim bilir kaç tanesinden zaferle ayrılmıştı. Ama hiç de öyle burnu büyük birisi değildi. Bana gayet dost canlısı bir şekilde yaklaştı. Ona neden Gri Prens dendiğini sorduğumda, hiç tanımadığı babasının uzak bir diyarın lordu olduğunu duyduğunu ama daha çok şey bilmediği için de üzüntü içinde olduğunu söyledi ve bu konuda ona yardımcı olup olamayacağımı sordu. Kabul ettim.

Ardından atladım atıma, batıya doğru sürdüm. Ta ki Anvil'in kuzeyindeki, terk edilmiş Crowhaven kalesine ulaşıncaya kadar.

Kalenin içerisinde kısa süren bir araştırmanın ardından Agronak'ın babasının güncesine rastladım. Adamın üzücü bir hikâyesi varmış. Yaklaşık 200 yıl önce bir vampire dönüştürülmüş ve bu lanetle yaşamak zorunda kalmış. Âşık olduğu orc kadın ise bunu öğrenince onu bırakıp karnındaki bebeğiyle beraber uzaklara kaçmış. Agnorak'ın gerçekleri öğrendiğinde mutlu olmayacağını bilsem de söz vermiştim. Günceyi ona götürdüm.

Tanımadığı babasının yaşadığı acıları umursamamıştı. Tek önemsediği ve onu içten içe mahveden şey damarlarında lanetli bir vampirin kanının akıyor olduğuydu. Gururu büyük yara almıştı. Yalnız bıraktım.

Ve günü geldiğinde, şampiyonluk mücadelesi için ona meydan okuduğumda arenada karşıma dikildi ve... ve yalnızca durdu. Benimle savaşmıyordu. Bu acınası, zavallı, lanetli hayatının bir an önce bitmesini ve bunun ait olduğu yerde, arenada olmasını istiyordu, o kadar.

Benimle kıran kırana, adil bir dövüş yapması için her şeyimi verebilirdim ama maalesef elimden bir şey gelmiyordu. Şampiyonluk mücadelesinden yalnızca bir kişi sağ çıkabilirdi. **-Ömer**





Oyungezer
SAYI: 79 - 2014/05

ISSN: 1307-8933

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Evleri, Manolya Sok. B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

İmtiyaz Sahibi
Sinan Akkol, sinan@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Editörler
Emir Cerrahoğlu, emir@oyungezer.com.tr
Eren Okka, eren@oyungezer.com.tr
Furkan Faruk Akıncı, faruk@oyungezer.com.tr
Mert Yiğit Doğru, mert@oyungezer.com.tr
Ömer Akdağ, omer@oyungezer.com.tr
Pozan Erten, pozan@oyungezer.com.tr
Sarp Kürkcü, sarp@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
B. Emre Ülgen, bemre@oyungezer.com.tr
Berkan Cesur, berkan@oyungezer.com.tr
Damla Pınar Gök, damla@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Erce Güven, erce@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Göker Nurbeyler, goker@oyungezer.com.tr
Göktuğ Yüksel, goktug@oyungezer.com.tr
Güven Çatak, guven@oyungezer.com.tr
Hakan Özgül, hakan@oyungezer.com.tr
İpek Cevahir, ipek@oyungezer.com.tr
M. İhsan Tatari, ihsan@oyungezer.com.tr
Noyan Akatlı, noyan@oyungezer.com.tr
Nurettin Tan, nurettin@oyungezer.com.tr
Turgut Uç, turgut@oyungezer.com.tr
Umut Yanık, umut@oyungezer.com.tr
Volkan Turan, volkan@oyungezer.com.tr

Katkıda Bulunanlar
Ares Aybar, Erim Bilgin, Hazal Çamur, Onur Kaya, Şahap Civelek

Görsel Yönetmen
Erden Gümüşçü, erdeng@oyungezer.com.tr

Grafik Tasarım
Kerem Bilek, kerem@oyungezer.com.tr

Web Geliştirme
Ozan Özkan, ozan@oyungezer.com.tr

Reklam İletişim
Tel: 0216 465 98 50

İlüstrasyonlar
Eren Eryürekli
Yusuf Ustaoğlu, www.mavikam.net

setimedia

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Sinan Akkol

Yönetim Yeri:
Göksu Evleri Manolya Sokak B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Basıldığı Yer:
Turkuvaz Matbaacılık Yay. A.Ş.
Akpınar Mah. Hasan Basri Cad. No:4 34885 Sancaktepe İstanbul
Tel: 216 5859102 Faks: 216 5859130
Basıldığı Tarih: 29 Nisan 2014

Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık



Küçük bir rica...
Oyungezer'lerinizi biriktirmiyorsanız çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okuması için verebileceğiniz kimse yoksa, tekrar doğaya kazandırılmak üzere bir geri dönüşüm kutusuna bırakın.

GELECEK AY **OYUNGEZER**'DE:

"ANNE, ÖZGÜRLÜK NE DEMEK?"

WOLFENSTEIN: NEW WORLD ORDER

MÜTHİŞ BİR SAYI GELİYOR, ŞİMDİDEN AYIRTIN!

Watch_Dogs
Bound By Flame
Ghost Recon Phantoms
Planet Annihilation
Sherlock Holmes: Crimes & Punishment
The Amazing Spider–Man 2
Tropico 5
Infinite Crisis **ve çok daha fazlası**

Türkiye'nin en dolu oyun dergisi Oyungezer'in Haziran sayısında! Sakın kaçırmayın!

